PS2 · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · RETRO · ANIME

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- Ft

XII. ÉVFOLYAM 7. SZÁM, 2008. JÚLIUS - AUGUSZTUS

KONZOL



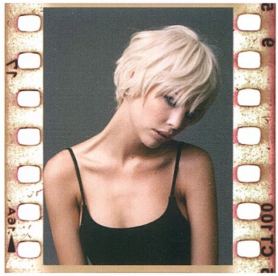
METAL GEAR SOLID® 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 4 TELJES VÉGIGJÁTSZÁS!

LEGO INDIANA JONES • KUNG FU PANDA • BEIJING 2008
SSB BRAWL • ALONE IN THE DARK • SECRET AGENT CLANK

LAUGHING OCTOPUS





LYNDALL JARVIS

RAGING RAVEN





YUMI KIKUCHI

tartalom »»

feature

multiteszt

playstation 2

wii

playstation 3

xbox 360

playstation portable (psp)

nintendo ds



576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • ISSN 1417-9296

AKTuális »» 118

2008. július-augusztus – metal gear brawl

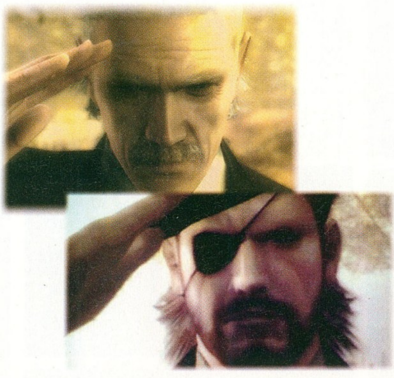
Ülök itt az irodában, és öngyilkossági kísérletekkel – majdnem – tarkított alkotói válságban leledzem most, amikor meg kéne írni ezt a bevezetőt. Szati, a Konzol tördelője konkrétan hangosan röhög rajta (hallom, de nem nézek hátra, nem adom meg neki ezt az örömöt, a kis dögnek), ahogy már a negyedik „Ezen a nyáron...", „Nyári számaink...", és „Anyira szeretme a Metál Gírt hoty minnyá' béléhalok..." kezdetű mondatot törlöm ki a szövegszerkesztőből.

Többször érte már kritika az 576 Konzolt azért, mert – állítólag – „túl szakmai" a hangvétele, túlzottan a megszállott játékosokat célozza meg, nem pedig a hétvégi gamereket. Túl sok handheld gépre készült játékról ír, túl sok benne a japán téma, túl sok a szöveg, és úgy en bloc nem eléggé „bulváros". Van, aki szerint több nagy kép kéne, és fele ennyi szöveg, mert a mai fiatalok úgysem szeretnek olvasni. Hát, lehet, hogy a mai fiatalok nem, de azok a gémerek, akik az 576-ot vásárolják, azok szeretnek, ebben biztos vagyok, és nyálas duma vagy nem, de én ennek marhára örülök.

Egyszerűen van úgy, hogy csak ülsz hátradőlve, nézed a kész laptervet, és marhára elégedett vagy a végeredménnyel. Ilyenkor boldogsággal vegyes izgalommal adod át a magazint olvasóidnak, és reméled, hogy veszik majd az adást. Olyanok a mesélős cikkek az elején, amilyeneket te is szívesen olvasol, olyanok a felvonultatott stuffok, amikkel te is szívesen játszol, a tördelő/dizájner pont eltalálta a színeket, sikerült kifejező képeket válogatni, és mindennek a tetejébe még a Csevegőn is többször beröhögtél. Olyan a címlap, amire büszke vagy, írtál egy olyan tesztet, amibe a legjobb tudásod tetted bele, és amikor a többiek sorait olvastad korrektúrázásnál, akkor is lelkesen bólogattál, hogy „Igen, ezt én is pont így fogalmaztam volna meg". Szóval most van az a szitu, amikor ennek a Konzolnak, amit most a kezedben tartasz, helyettem kell beszélnie.

Remélem beszél, méghozzá érthetően, sőt hihetően.

Martin



Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

hírek

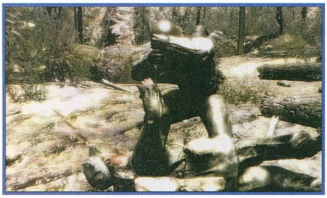


CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (MULTI)

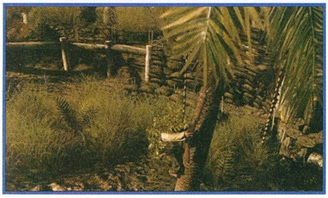
A feladat: sikeresen folytatni Call of Duty sorozatot. A probléma: az előző epizód, a *Call of Duty 4: Modern Warfare* annyira sikeres volt, hogy átkozott nehéz lesz überelni. További problémák: az ötödik felvonást, a **Call of Duty: World at War**t (igen, ugrott a számozás, és nem is tér vissza soha többé) az a Treyarch fejleszti, akik a Call of Duty 3-mal összehoztak már egy decens, de kiemelkedőnek semmiképp sem mondható CoD részt. Tovább is van: a CoD: WoW a modern idők modern hadviselése után visszatér a sokak által már régóta lerágott csontnak tartott második világháborús környezethez.

Problémák tehát akadnak, de a Treyarch mindent megtesz annak érdekében, hogy végül jól süljön el a dolog. A World at War fő helyszíne a játékszempontból kevésbé agyoncsócsált csendes-óceáni hadszíntér, az elszánt germánokat felváltják a fanatikusan, utolsó leheletükig harcoló japánok. A németeket sem kell teljesen elfelejtenünk, a Call of Duty egyik védjegyének mindig is a párhuzamosan elmesélt történetek számítottak – most sem lesz másként, a kíméletlen dzsungelharc mellett Berlint ostromolhatjuk meg jól, orosz oldalról. A Treyarch nagy hangsúlyt fektet rá, hogy tényleg más legyen ez új hadszíntér. A japánok előszeretettel alkalmaznak majd gerilla-harcmodort: a sárban fekvő holttestekről kiderül, hogy nem is annyira halottak, a dzsungelben rejtőző mesterlövészek nem a fejlövésre mennek – előbb megsebesítik az egyik társunkat, megvárják, amíg a segítségére sietünk, aztán megpróbálnak velünk is végezni. Kegyetlen? Az, és ezek csak kiragadott trükkök.

A kegyetlenség nem csak az alkalmazott harcmodorban mutatkozik meg, a Treyarch az eddigi legdurvább, legsötétebb, legbrutálisabb CoD epizódnak szánja a World at Wart. Lássuk például a játék elejét: World at War minden esetre a Makin-zátonyon nyit, a játék hőse hadifogoly, mellette egy japán tiszt alázza meg (leköpi, és elnyomja rajta csikket), majd öli meg az egyik társát. Rajta (azaz: rajtad) lenne a sor, amikor megérkezik a felmentő sereg – hősünk pisztolyt ragad, és innen nincs megállás. A japánok ellen bevethető gyilkoló eszközök száma tisztességes, köztük pár új játékszerrel. Itt van például a lángszóró: használhatod közvetlenül, vagy belekaszálhatsz vele a sűrű növényzetbe, szerencsés esetben lángoló, sikoltozó ellenfelek rohannak elő a rejtekükből. A lángszóró működése és hatása a vizuális változtatások egyik alapkövét is jelenti. A Treyarch a CoD 4 (remek) motorját használja, többféle fejlesztéssel. Az egyik a környezet rombolhatósága, a felgyújtott fűtengerről a tűz átterjed a fákra, aztán elkezdi felemészteni a környező épületeket is. Új lehetőség az úszás, a víz szerepének növekedése vizuális fronton is tetten érhető, a Treyarch jófajta „csobban a víz a robbanástól" és „buborékvonalak a kilőtt golyók után" effekteket pakolt a játékba.







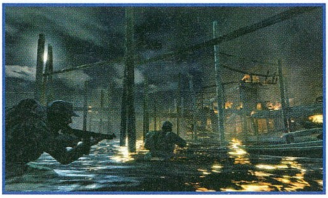




Ott van aztán a multi: a Call of Duty 4 a mai napig az egyik legnépszerűbb online konzolos játék (a heti XBL toplistát rendszeresen vezeti), és a CoD: WoW sem akar lemaradni ezen a téren. A széria történetében először négyszereplős (Wii-n kétszereplős) online kooperatív multit kapunk, azaz csapatosan játszhatjuk végig az egész játékot. Treyarch egyik nagy célkitűzése, hogy a single pályák látványos szkriptelt jeleneteit mind a négy játékos számára láthatóvá és élvezhető tegyék – jelenleg is azon dolgoznak, hogy az elöl haladó játékos által „bekapcsolt" jelent sorról a többiek se maradjanak le. A közös hancúron kívül a kötelező kompetitív multi sem marad ki – az ígéretek szerint a rendszer és a kínálat leginkább a CoD 4 multis arzenáljára fog hasonlítani, annak minden újításával (szintlépés, perkek), és egy darab, de igen jelentős bónusszal –, visszatér a járműhasználat, durva (tankok!) szereplőkkel.

A Treyarch nagyon igyekszik, és van esély a sikerre: a harmadik részt saját bevallásuk szerint rohamléptekben, alig nyolc hónap alatt dobták össze, a World at Warra viszont kerek két évük volt. Az eredményt idén ősszel kapjuk kézhez, PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii és Nintendo DS platformokon.









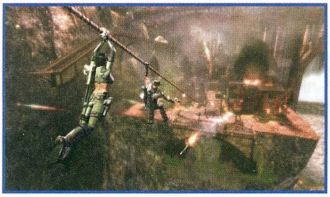
DAMNATION (PS3, X360)

A **Damnation** érdekes projekt: a játékot készítő Blue Omega igazi garázs-fejlesztő (volt), aztán tavaly megnyerték az Epic által kiírt „Make Something Unreal" versenyt – a feladat saját játékprototípus kreálása volt, Unreal 3 technológiával. Az angol Codemasters felkarolta a csapatot, a prototípus pedig igazi játékká érik – no, ő lenne a Damnation. A választott környezet nekifutásból elég érdekes, elég régen láttunk már steampunk játékot – ez pedig az. Alternatív idősíkon járunk, az amerikai polgárháború kissé elnyúlik, és bőven belelóg a huszadik századba. A technológiai fejlődés új irányt vesz, az ipari forradalom a fegyverkezés szolgálatába áll, bizarr, soha nem látott gyilkoló eszközök jönnek létre. A hadviselő felek szépen felemésztik az Észak-Amerika keleti felén kinyerhető nyersanyagokat, és felfedező-hagyományokat követve nyugat felé fordul a tekintetük… hogy ott egy gátlástalan, pusztító fegyvereket (például egy gőzmeghajtással üzemeltetett óriásrobotot) a háta mögött tudó iparmágnás és fegyverkereskedő állja útjukat. A Damnation főhősének, Hamilton Rourkenak vele, és a hadseregével kell szembenéznie.













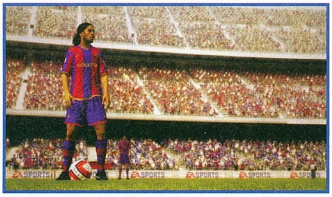
A Damnation nem sorolható egyértelműen egy zsánerbe, leginkább akció / platformer / FPS hibrid. Rourke-ot legtöbbször hátulról látjuk, akció közben pedig (opcionálisan) saját szemszögű perspektívába vált a kamera. A nézőpontok ilyen szétszabdalása nem a véletlen műve, határozott dizájn filozófia áll mögötte. A platformelemek ugyanis nem kiegészítők (mint sok más akciójátékban), hanem komoly kihívást jelentő a Tomb Raider ugrálós feladataival vetekedő kihívások. A Blue Omega a játékélmény szerves részeként képzeli el az ugrálást, éppen ezért nem szűk folyósokon pakolják eléd a feladatokat, sokkal inkább az „itt egy nagy terület, el kell jutnod egyik pontból a másikba, old meg, kispajtás" megközelítést részesítik előnyben. A harc kevésbé egyedi, talán csak a korlátozott ideig használható fókusz-képesség (az ellenfelek világítanak) jelent sajátos ízt a lövöldözésben.

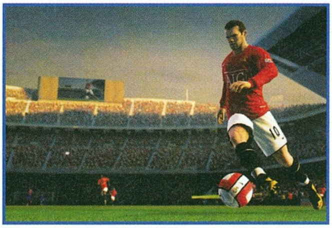
A Damnation multi módjairól egyelőre keveset tudni, annyi biztos, hogy kétfős online kooperatív módozat is lapul majd a csomagban – a jelek szerint kevésbé komplex megvalósításban, azaz nem egymást segítve (egyik bakot tart, a másik felmászik, például) ugorhatunk neki az akadályoknak, hanem egymással párhuzamosan. Kár, elkélne már egy igazi, minden ízében a páros játékra kihegyezett kooperatív platformer – nem a Damnation lesz az, talán majd az új Prince of Persia.

A Damnation Xbox 360 és Playstation 3 platformokra készül, megjelenni valamikor év végén fog.

FIFA 09 (MULTI)

Az EA-féle FIFA olyan, mint a szénanátha – minden évben megbízhatóan érkezik, és sokan megkapják. Nem lesz idén sem másként, még akkor sem, ha a 2008-as felvonással, a **FIFA 09**-cel az Electronic Arts inkább a tavalyi, mind a kasszáknál, mind kritikai szempontból igen jól fogadott kivetülés alapjaira építkezik, és nem az újdonságokra törekszik. Ennek megfelelően inkább finomhangolásra, a meglévő játékelemek csiszolására számíthatunk. Nagy szerepet kap például a játékosok fizikuma és magassága, egy fejes-párbajnál döntő lesz, hogy ki a magasabb, és jobban felépített sportoló. A test-test elleni küzdelmek ezzel párhuzamosan finomodnak, egy becsúszásnál teljesen reális és pontos ütközésfigyelést végez a játék – nem lesz mindegy, hogy lab-





dát, az ellenfél bokáját, vagy térdét találjuk el. Emellett szokás szerint várhatóak egyedi jellemvonások is a híresebb játékosoknál: a példákban Cristiano Ronaldo jellegzetes szabadrúgás-beállása, és Paul Scholes a Barcelona ellen bemutatott remekbe szabott kiflije szerepel.

A mesterséges intelligencia is komplexebbé válik egy fokkal, az ellenfél mindig a számunkra legkellemetlenebb taktikák kijátszására törekszik majd. Egy kevésbé erős csapat – a technikai hátrányokat eltüntetendő – például előszeretettel dobja majd be az agresszív stílust ellenünk. A játék során fellépő változásokhoz tizenegy taktikai csúszka állítgatásával alkalmazkodhatunk, akár valós időben is, melyekkel például a védelmet lejjebb tolva letámadást alkalmazhatunk – felvállalva a lekontrázás veszélyét. Az EA Sports állítása szerint bődületes mennyiségű, 140 támadó, és 40 védekező opció közül válogathatunk majd. Visszatér a tavaly debütált „Be a Pro" mód is, méghozzá fejlesztett formában – játékos választására, illetve egyéni sportoló létrehozására is lehetőségünk nyílik, plusz végignyomható egy teljes karrier is, négy szezonnyi hosszúságban. Az új FIFA október elején érkezik, PS3, X360, PS2, PSP, és DS gépekre.

Hol marad a Wii? Nem kell megijedni, jön arra is – csak nem a fent tárgyalt játék, hanem egy **FIFA 09 All-Play** nevezetű „speciális kiadás". Annyira speciális, hogy nem sok köze van a többi verzióhoz. A tavalyi (meglehetősen gyengére sikeredett) Wii-s foci után az EA úgy döntött, hogy inkább a Pro Evolution Soccer Wii verziója által preferált utat követi, azaz radikálisan a konzol képességeire, és a célközönségének igényeihez szabja az idei kivetülést. A kezelés ennek megfelelően egyszerű, és az ígéretek szerint könnyen megszokható: a nuncsaku analóg karjával irányíthatjuk játékosunkat, míg a Wiimote-tal passzolhatunk, illetve a védekezés során vele váltogathatunk a pályán lévők között. A lövések és a szerelések a Wiimote megrántásával csalhatóak elő, míg a d-pad egyes gombjainak a támadások során vehetjük hasznát, hiszen ezekkel lehet kivitelezni a különböző cseleket. Emellett lesz egy abszolút casual-barát All-Play mód is, ami még ennél is egyszerűbb irányítást kínál, hiszen ez esetben csak és kizárólag a Wiimote-ra lesz szükségünk. És a játékmódoknak még





mindig nincs vége: a 8V8 módozat a nevéhez hűen nyolcfős meccseket kínál, méghozzá a Mii-k főszereplésével. Lesz emellett Manager mód, online játéklehetőség, és egy Challenge mód is, amelyben saját kihívásokat hozhatunk létre, amelyek segítségével barátaink próbára tehetik majd képességeiket. A Wii verzió a többi változattal nagyjából egy időben, októberben kerül a boltok polcaira.

DEAD SPACE (PS3, X360)

Szeretünk egyedül rettegni a sötétben. És az űrben senki sem hallja a sikításod. Próbáljuk kombinálni az előző két mondatot, és... itt a **Dead Space**, az Electronic Arts első komolyabb próbálkozása a túlélő horrorok műfajában. Lehet egyáltalán újat mondani a zsánerben, vagy az Alone, a Resident és a Silent már mindent lelőtt (a szó legszorosabb értelmében) mai lelőhető? A jelek szerint lehet, az EA a távoli jövőbe, és a még távolabbi űrbe helyezi a rettegést. A játék hőse, Isaac, egyszerű jómunkásember, szerelő, akit egy befuccsolt bányászhajó megjavítására zavarnak valahová az ismert űr szélére. Emberünknek hamar leesik, hogy valami nincs rendben, leginkább azért, mert a hajón mindenki halott, vagy ha nem halott, akkor az ő életére tör. Rövid kutakodás után Isaac













rájön, hogy a méretes űrjárművet, a USG Ishimura-t egy idegen faj, a nekromorfok szállták meg, és a baljós nevű lények nem barátkozni jöttek… A feladat adott, túl kéne élni valahogy, még akkor is, ha hősünk kezdeti fegyverarzenálja (egy darab bányászszerszám) nem sok eséllyel kecsegtet. Még szerencse, hogy Isaac ravasz fiú, közelharcban is jó, és később fejleszteni is tudja a szerszámot – rászerelhet például egy elektromos kisülésekkel operáló fegyver-kiegészítőt, és egyéb gyilkoló eszközöket is talál majd. A Dead Space bőven kínál összecsapásokat, de nem igazán a harcról szól, a játékot gondozó EA Redwood Shores szerint a muníciót (a műfaj hagyományainak megfelelően) nagyon visszafogottam adagolják majd, azt szeretnék elérni, hogy a játékos minden egyes ajtót félve nyisson ki. Félelemre pedig lesz okunk bőven, a Dead Space roppant kegyetlen és brutális játék, tömve vérrel és szenvedéssel – az Isaac életére törő idegenek nem lacafacáznak, kismillió módon (felnyársalják, darabokat harapnak ki belőle, vagy egyszerűen letépik a fejét) próbálják örök maradásra bírni Isaac-et. A nagyobb beleélést segíti, hogy a Dead Space sem látható kezelőfelületet, sem menüket nem használ, a szükséges információk a hősünk ruhájába épített kijelzőn jelennek meg – azaz még a menüben való kotorászás idejére sem nyerünk nyugalmat, minden valós időben történik, bármikor a nyakadba ugorhat valaki vagy valami közben. A harc, meg a rettegés mellett a Dead Space tisztességes mennyiségű, a továbbjutást nehezítő puzzle-t is kínál, ezek egy részét mindenféle külső segítség nélkül, agyalva tudjuk megoldani, más esetekben pedig eszközöket kell bevetnünk a cél érdekében, például a ruhánkhoz kapcsolható antigravitációs modult – igen, ez tárgyemelgetést és pakolászást jelent, sok esetben találkozunk ilyen, a fizikára alapozó feladványokkal.

A Dead Space saját, a játék igényeihez fejlesztett motort használ, és már most bitang jól, és bitang hangulatosan néz ki. Pedig nincs kész, a megjelenés 2008 novemberében (stílusosan: Halloween estéjén) lesz esedékes – a Playstation 3 és Xbox 360 tulajok készíthetnek maguk mellé tiszta alsóneműt.

SIMCITY CREATOR (WII, DS)

A SimCity a játéktörténelem egyik kikerülhetetlen alapköve, régóta futó, rendkívül népszerű sorozat, ami a PC-s alapok ellenére már a 16-bites korszakban megjárta a konzolokat is – az SNES verziót a ami napig ügyes próbálkozásnak tartják, fent van a Wii-s Virtual Console boltban, retro-rajongóknak érdemes menniük vele egy kört. Az Electronic Arts a SNES-es kivetüléshez hasonlóan a Wii-s újragondolás esetében is japán fejlesztőt bízott meg a feladattal, a **SimCity Creator** a Hudson Soft boszorkánykonyhájában kívül. Sok boszorkányság mondjuk nincs benne, mert a Creator nem tapos új ösvényeket. Az EA kurrens PC-s próbálkozását (a közösségekre koncentráló Societies) elég visszafogottan fogadták a rajongók, így a Creator abszolút klasszikus SimCity lesz: építs várost, legyél te a polgármester, építsd még nagyobbra, és próbáld működőképessé tenni, mind ipari, mind pénzügyi, mind „élhetőségi" szempontból. A Creator újszerűsége az irányításban rejlik, az ugyanis teljes egészében a Wiimote-ra alapoz. A Wiirányítóval húzhatjuk meg a felépítendő zónák határait (a klasszikus hármas tér vissza: ipari, kereskedelmi és lakossági városrészek), és az úthálózatot is így építhetjük ki – a széria történetében először íves kanyarokat is alkalmazhatunk, nem csak szögletes kereszteződéseket.

A változatosságot a „Hős Épületek" (hülye név, de nem mi nevezzük így őket, hanem a fejlesztők) növelik. A HÉ-k egyedi épületek, nagyjából harminc lesz belőlük, ki kell érdemelnünk őket, viszont a felépítésükkel saját arcot adhatunk a városunknak – egy negyed közepére helyezve őket, az egész környezetüket átalakítják kinézet szempontjából. Futurisztikus városrészek, égbe szökő felhőkarcolók, vagy rózsaszín cukormázas kertvárosok alakíthatók ki így. A sorozatban megszokott, a polgármesteri tevékenységünket segítő tanácsadók is visszatérnek, igaz, némileg komolytalan formában – a tavaly megjelent MySims-ből átemelt nagyfejű karakterek látnak el minket vaskos tanácsokkal. Ha SimCity, akkor rombolni is lehet – most sem lesz másként, tucatnyi természeti katasztrófát küldhetünk a városra (…vagy kell leviselnünk), a tornádótól a gigászi roboton át a durvulens UFO-invázióig.





A SimCity Creator vizuális szempontból korrektül teljesít, a célplatform (Wii) korlátait figyelembe véve. A felépített várost repülővel körberepülhetjük, a rombolás grafikai megvalósítása viszont erősen korlátozott, egymásra és magukba dőlő, realisztikusan pusztuló háztömbökre senki se számítson, a fejlesztők szerint ez már túl sok lett volna a célhardver számára. A Creator ennek ellenére decens, a sorozat kedvelőit kellő módon kényeztető epizódnak tűnik – őszszel találkozhatnak vele, a Wii mellett készül Nintendo DS verzió is.

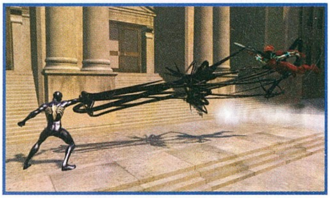
SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS (MULTI)

Idén nincs Spider-Man film, sőt, még csak hírét sem hallottuk, így az Activision kénytelen más forrás után nézni, ha 2008-ban is a Pók interaktív kalandjaival akarja szórakoztatni a jónépet. Akaratban a jelek szerint nincs hiány: a **Spider-Man: Web of Shadows** a képregények világába nyúl vissza, és az onnan átemelt elemekből kerekít eredeti történetet. A főgonosz ezúttal Venom, aki új trükkel próbálkozik: jól megfertőzi Manhattant, a békés polgárok gyakorlatilag az ő klónjaivá válnak. A pokol elszabadul,m az utcákon káosz, a káoszban pedig nem csak a jó öreg Venom fürdőzik, hanem az ilyenkor kötelezően megjelenő bűnözők, és más szupergonoszok is alaposan megmártóznak benne. A Pók feladata: rendet vágni az elszabadult indulatok közt, lekapcsolni az arra érdemeseket, és persze alaposan kiosztani a mindig rosszban sántikáló Venomot.

Ennek megfelelően Pókunk rengeteget fog lengedezni és harcolni – előbbi nagyjából a Spider-Man 3-ban megismert rendszer (nem e levegőbe lövöd a fonalat, hanem fizikailag be kell akasztani valahova) alapján történik, a harc viszont változik, viszonylag sokat. A fejlesztők célja, hogy képregényből / filmekből megismert elegáns, akrobatikus harcokat lássuk viszont a képernyőkön is. Nagy hangsúlyt kap a légi küzdelem, lengedezés közben, és felhőkarcolók falain futkározva is oszthatjuk a pofonokat. A földi harc komplexebb lesz, erős kombó-fókusszal: a DMC-hez hasonlóan a









hosszan elnyújtott kombókat itt is pornográf mennyiségű tapasztalati pont gömböcskével jutalmazza a játék, ezeket ügyesen begyűjtve új mozdulatokat, támadásokat és képességeket vásárolhatunk. Fontos szerepet kapnak a Pókember különféle ruhái: a standard, piros-kék hacukába öltözve gyorsak leszünk, a fekete szimbióta-ruhát magunkra rántva pedig némileg belassulunk, de iszonyatos pofonokat oszthatunk az arra érdemes rosszfiúknak. A ruhák használatához egyébként egy morál-rendszer is társul (mint a KOTOR-ban), ha sokat használjuk a fekete cuccot, gonoszabbak leszünk, így a városban feltűnő más szuperhősök kevésbé fognak haverkodni velünk – a gonoszoknál viszont nagyobb eséllyel indulunk.

Grafikai szempontból a Web of Shadows korrektül néz ki. A Spider-Man 3 ezen a téren kissé fapados volt, az új inkarnáció részletesebb világgal, sokkal jobb fényekkel és árnyékokkal



kényeztet, plusz a jelek szerint az animáció is javult. A megjelenésig még van idő (ősszel jön), így lehet még csiszolgatni – a végeredménynek pedig te is tanúja lehetsz, bármilyen platformmal is rendelkezel, az Árnyékok Hálója ugyanis jön mindenre, ami re csak jöhet – PlayStation 2, PlayStation 3, PSP, NDS, Wii, és Xbox 360 masinákra egyaránt megjelenik.

APRÓLÉK

>> Ismét csúszik a **Midnight Club: Los Angeles**, igaz, most nem akkorát, mint korábban. A Rockstar urbánus autóversenyének eredetileg februárban kellett volna megjelennie, aztán átszánkózott szeptemberre – Rocksztárék most ismét módosítottak, az új európai megjelenési időpont október tizedike. A Midnight Club: Los Angeles a Grand Theft Auto IV (szuper) motorját használja, és a címéhez hűen LA-t modellezi le. Tavaly láttuk Lipcsében – már akkor is jól nézett ki, a plusz egy év fejlesztési idő remélhetőleg csak jobbá tette.



>> Nyolc éves gép, nem öreg gép? Nem bizony: a **Playstation 2** még mindig népszerű, és a friss pletykák szerint hamarosan új hardver-kiszereléssel jelentkezik. Az indiai Economic Times értesülése szerint az új, sorrendben negyedik hardver-revízió a már amúgy is karcsú slim modellt könnyíti tovább, méghozzá úgy, hogy visszakerül a tápegység a gép belsejébe. Hasonló modell már kapható Japánban – ha tényleg jön az új „szuperslim" PS2, akkor a Sony valószínűleg erre a verzióra alapoz.



>> A játékok népszerűbbek, mint a filmnézés: az *Entertainment Merchants Association* július elején publikálta éves jelentését, mely szerint 2007-ben Amerikában a játékok megelőzték a DVD-piacot eladások tekintetében. Az EMA felmérése alapján a DVD eladások 2007-ben 16 milliárd dollárnyi bevételt termeltek, addig a játékipar esetében ez a szám 18.5 milliárd dollár volt az elmúlt esztendőben. A filmes jegyeladásoknak szintén sikerült lenyomnia a játékeladásoknak, a jegybevételekből 9.6 milliárd dollárt számolhattak el a nagy társaságok.

>> Ha már hardver, meg pletykák: a szóbeszéd szerint **Xbox 360** fronton is készül valami, leginkább egy újabb hardver-verzió. Radikális változásokra nem kell számítani, arról van szó, hogy a Premium modellek jelenlegi 20 gigás merevlemeze megnő némileg – pontosan háromszorosára, azaz 60 gigás HDD kerül a gépre. A hivatalos bejelentésre – állítólag – az E3-mon számíthatunk.

>> A rajongók régóta sírnak miatta, most megkapják: készül a **Chrono Trigger** Nintendo DS-es remake-je. Az első (viszont abszolút hivatalos) információk szerint a játék nem kapja meg a Square DS-átiratok esetében mostanság szokásos 3D-s kezelést, az eredeti SNES verzió bővített portjára számíthatunk – érintőképernyő-támogatással, egy darab plusz dungeonnel és multiplayer (!) opcióval. Európai megjelenési dátum még nincs, Japánban ősszel, Észak-Amerikában pedig valamikor 2008 végén debütál a játék. Vagyis importálunk.



>> Magáról a játékról még minimál-információkkal rendelkezünk (FPS / TPS hibrid, a Treyarch fejleszti), de képeink már vannak – idén ősszel jön a szintén ekkor debütáló új **James Bond** film, a **Quantum of Solace** alapján készülő játék a Bond-licenc új tulajdonosától, az Activisiontől. Érdekesség: a játék nem csak az új filmet dolgozza fel, hanem az előző epizódot, a **Casino Royale**-t is. Dupla Bond, felrázva, nem keverve.





>> Az Activision évente hajítja a nyakunkba az új Guitar Herokat, és a konkurens **Rock Band** sem akar lemaradni. Az idén érkező második rész szállítja a kötelezően elvárt szolgáltatásokat (mint például a látványosabb perifériák – de használhatóak az első részhez adott eszközök is), plusz érdekességre is fény derült. Az első, hogy a fejlesztők gondolkoznak a saját tartalomgenerálás koncepcióján – erről még bővebben nem beszéltek, de számíthatunk majd rá. A második pedig: az Xbox 360 tulajdonosok számára a Rock Band 2 kompatibilis lesz az első részhez letöltött extra dalokkal, a PlayStation 3-as játékosok pedig a kettesthez letöltött dalokat használhatják az első Rock Bandhez. Hányt dalt kapunk? Az ígéretek szerint minimum nyolcvanat. Ami jó sok.

>> Lukács úr leépít: a hírek szerint a **LucasArts** teljes egészében felszámolja a belsős játékfejlesztést, ezentúl minden játékukat külsős csapatok gyártják. A kiadó ennek örömére közel száz embertől vált meg, és még nincs vége – a Star Wars: The Force Unleashed fejlesztési munkálatainak (közeledő) befejezésével a maradék embertől is megválnak – azaz ez lesz az utolsó olyan játék, ahol nem csak kiadó, hanem fejlesztő is George Lucas cége.





>> Dél-Amerikában terjeszkedik az **Ubisoft**, a francia kiadó júliusban nyitja meg huszadik (!) fejlesztőstúdióját, ezúttal Brazíliában, Sao Paolo-ban, így már mind az öt kontinensen rendelkeznek kihelyezett központtal Ubi-ék. A július huszadikán rajtoló divízió a kezdetekben mindössze húsz fővel operál, azonban az Ubisoft tervei szerint négy esztendőn belül már legalább 200 embert foglalkoztat majd. Az új brazil stúdió elsősorban a casual (az egész családnak szóló) játékokra koncentrál majd.

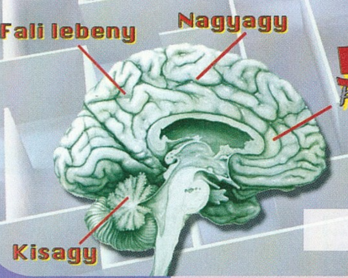
>> A mozgásérzékelős Wii irányító bejelentése után sokaknak kapásból egy hadonászós fénykardos játék jelent meg a lelki szemei előtt. A **Clone Wars: Lightsaber Duels** ilyesmi lesz, igaz, nem saját szemszögből, hanem külső perspektívából. A Clone Wars cím sem véletlen, a játék a most induló új CG animációs sorozatra, és annak karaktereire alapoz. A Lightsaber Duels „nagykonzolos" fronton Wii exkluzív, de a biztonság kedvéért készül belőle Nintendo DS verzió is. Tervezett megjelenés: 2008, karácsonyi szezon.



>> Jó kis botrányos-bírósági sztori a júliusi hírrovat végére: több millió dollárra pereli a Paramount-ot *Anthony Puzo*, a világhírű **Keresztapa** regényt jegyző Mario Puzo fia, aki szerint a Paramount megszegte korábbi szerződésüket.

A Paramount-tól 2006-ban licencelte a Godfather film történetét és karaktereit az Electronic Arts, azzal a céllal, hogy videojátékot építsen a népszerű regényekre / filmekre, az azóta megjelent játéknak közben már a második részét tervezi a kaliforniai kiadó. Anthony Puzo szerint a Paramount egyoldalúan megsértette a Puzo családdal kötött szerződését, miután egy dollárt sem fizettek ki a Godfather videojáték formájában történő feldolgozásáért, ezzel pedig több millió dolláros összegtől fosztották meg őket. A Paramount / EA helyében mi vigyáznánk – nehogy levágott lófejet találjanak egy reggel az ágyuk végében…

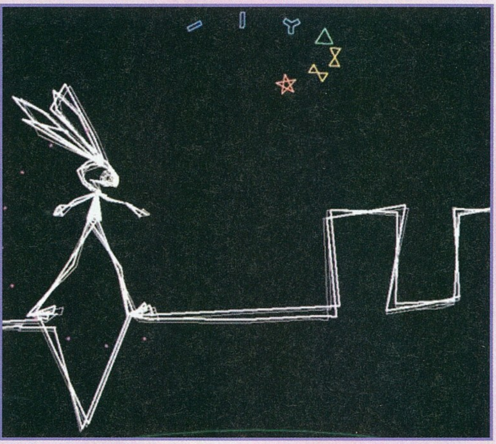
Liquid



A Hónap Témája

A JÖVENDŐ MÚLT NAPJAI







:: vault things of the night ::

A falu (csatát vesztett) bikája feltápászkodik az árokból. Sárfoltos arca egy Delta Force kommandóst idéz, és az immerziót csak fokozzák a hajába ragadt levelek. Egyik kezében még lazán szorongatja a kisboltban vett fekete címkés cseresznyepálinka üvegét, míg a másikkal reszketegen kapaszkodik a telek kerítéslécébe. Próbálja összerakni a teljes képet: a *„Na, most mi lesz?"* előtt rekonstruálnia kell a tegnap este történteket. Volt itt filmszakadás, kérem, brutális és tisztességes: van, ami tisztán megmaradt, úgy, ahogy történt, néhány dolog viszont újraértelmezést igényel (még ha csak hozzávetőlegesen sikerül, akkor is). Képalkotás a homályos múltból és a zűrös jelenből összegezve – a jövő kimenetele még bizonytalan.

A mai témánk is ehhez a jelenséghez hasonló. Gyűrött, szétszórt, szájszagú és árokba okádó Megtestesült Másnaposság, amint próbál egységet teremteni a totális zűrzavarban. Tétován gereblyézik az ujjával, hogy összekapirgálja a részleteket.



:: everything starts with a fuck ::

Szeretek mocskos szájú, autentikus forrásból származó, de mégis – vagy talán éppen ezért – szokatlan megközelítésű véleményeket olvasni, függetlenül attól, hogy mi az alaptéma. Talán pont ez adja meg a végső lökést valamihez... mint most is. Egy régóta forgatott, kusza gondolathalmaz egységbe kovácsolásához (amit éppen olvasol, és amire most teszek kísérletet) Alex Kierkegaard *The Second Stupidest Word In Videogame* című írása adta meg az inspirációt. Rövid kivonat:

„Mindent összevetve: csak úgy tudjuk definiálni a retro játék fogalmát, mint valamit, ami egy, a közelmúltban megjelent videojáték designját imitálja. Más szavakkal, a retro játék ahelyett, hogy megkísérelné kibővíteni vagy újraértelmezni a jelenlegi standard nyújtotta lehetőségeket, inkább nosztalgikusan visszanyúl egy régebbi, bevált stílushoz a közelmúltba. Magának a 'retro stílusnak' a puszta elnevezése is röhejes (napjainkban a legtöbb 2D-s stílust hanyagul ezzel a címkével illetik). [...] Hogy miért hívják az emberek retrónak a GBA-s és a DS-es Castlevania-t, számomra érthetetlen; ezek az új fejlesztések annyira különböznek azoktól a Castlevaniaktól, amiket az idősebb játékosok (velem együtt) ismernek, hogy az sem meglepő sokunknak, ha alkalmasint ki nem állhatjuk őket. A fejlődés legfőbb bizonyítéka maga a tény, hogy sokan közülünk még csak nem is szeretik ezeket az újakat (mindazonáltal a régebbieket még mindig kedveljük). És ha a legújabb Castlevaniák, a legújabb shooterek vagy a legújabb 2D verekedős játékok eszerint retrónak nevezhetőek, az olyan játékok például, mint a Halo, miért nem? Ezek talán nem éppúgy sokkal régebbi játékstílusok új képviselői? Nem ugyanahhoz a rég megalapozott zsánerhez tartoznak? A Halo nem egy korai '90-es évekbeli játék leszármazottja – név szerint a Wolfenstein 3D-é?"

Önmagában nem robbanásveszélyes írás – detonátornak kiváló volt. Nem keveset töprengtem azon, hogy miért kapjuk ugyanazt a játékot kibővített formában évtizedek óta, és miért van az, hogy a végeredmény mégsem éri el ugyanazt a hatást, mint annak idején.

Az első tanulság az, hogy a fejlődés csak visszatekintéssel működik – ez evidencia. A kulturális örökség öntisztító képessége évszázadok óta tartó folyamat, melynek során az értéktelen melléktermék lemorzsolódik, és csakis a „tiszta" marad fenn a felszínen. Ezek az alkotások nem a hanyagul odavetett, „perfect ten" pontszámot elérő, a pillanatnyi hype fényében tündöklőnek látszó, de belülről rozsdás darabok. Ezek azok a játékok, amiket öt év múlva is újra elővehetsz, és rácsodálkozol, hogy az eltelt idő alatt semennyit sem változtak, még mindig ütőképesek. Mert vannak ilyenek. Számomra ezek az ínyencségek bizonyítják a különféle videojátékos platformok létjogosultságát. A trendeket szemen köpő attitűdjük mutatja az alkotóik magabiztosságát.

Az aktuális progresszivitás, vagyis egy játék adott korhoz viszonyított előremutatási faktora önmagában még nem biztosítja sem a jövőjét, sem az utóéletét. A Gran Turismo valóban 10 pontos játék – de hozzá kell tenni, hogy *„...volt, a maga idejében."* A magas pontszám annak szól, hogy a maga korában toronymagasan az addigi autós játékok fölé tudott nőni, de az alapkoncepciója már eleve megírta a saját sorsát: a vezetési élmény minél valósághűbb visszaadása olyan designtervezet, ami nem lehet időtálló. Épp ezért, ha manapság ugyanezt az élményt keresed, akkor a Gran Turismo 5 lesz az, amit leemelsz a polcról. Mi szükséged lenne az első részre? Maximum egy kis pixelgazdag nosztalgiafutamhoz elegendő az, amit nyújt. Atavizmus és könnyes szemű múltidézés, semmi más.

Az „örökérvényű" darabokkal más a helyzet: a Lucasfilm Games játékait nem (csak) azért veszed elő, hogy nosztalgiázz velük, hanem azért, mert ilyenek azóta sem születtek. Stílusuk van: a Curse of Monkey Island Disney-rajzfilmeket idéző, kézi rajzzal satírozott látványvilága örök szépség, a játékban elhangzó verbális rekeszizom-merényletek pedig bármikor szétütnek – függetlenül attól, hogy 1997 vagy 2017 van. A Full Throttle bántja a szemet a parasztosan durva VGA felbontással, de az általa megteremtett atmoszféra sem rekonstruálható. Konzolos vizekre evezve: vajon miért kapott a Final Fantasy Tactics PSP-s átirata 10 pontot, noha egy évtized is eltelt az eredeti kiadása óta? Csak nem azért, mert a történet és a harcrendszer a mai napig életképessé teszi? De bizony, kis okos. (Átnyújtja a bonusz nyalókát.)

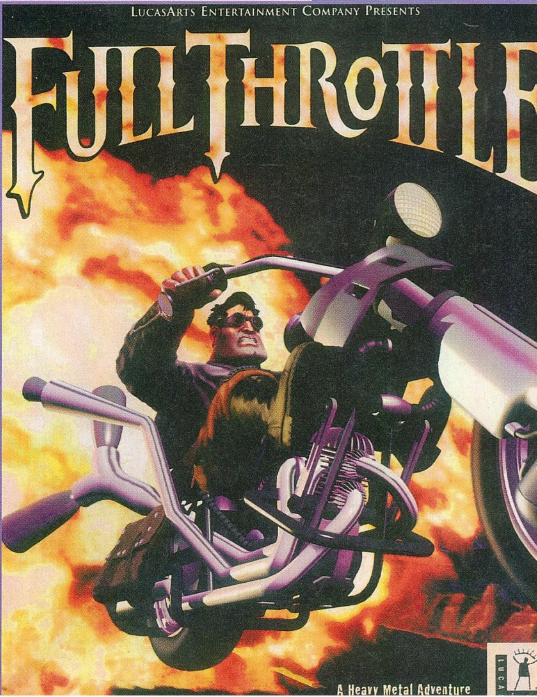
És ott van a Nintendo 64, a sokak által már el is felejtett – vagy éppen sosem ismert – kazettás plasztikdoboz, amit szintén érdemes még ma is előkapni a szekrényből. Volt szidalom, hőbörgés és fitymálás a satnya programfelhozatal láttán, de ami megmaradt és nevet szerzett magának, az valóban örök érvényű: az exkluzív címek „standalone" játékok, nincs szükségük sorszámozott folytatásokra. A Sin and Punishment, a Mischief Makers, a Jet Force Gemini, vagy a Dezaemon 3D önmagukban is megállják a helyüket, érdemes elővenni őket újra és újra, mert nincs hozzájuk hasonló játék. Ebből kifolyólag konkurenciájuk sincs más konzolon – ezen a gépen még a jól sikerült folytatásokkal bíró nagy nevek (mint az Ocarina of Time és a Majora's Mask alcímű Zelda epizódok) is olyanok, hogy ugyanannak a világnak a más-más stílusú, más nézőpontból ábrázolt megismertetése sem teszi őket feledhetővé.

Túllépve azon, hogy Alex mit tart retro-kategóriába tuszkolhatónak és mit nem, leszögeznék valamit: csak olyan régi játékokat érdemes újraélni, újra játszani, amiknek a mai napig sincs a jelenkorral párhuzamos minőségű és tartalmú megfelelője.

Az már legyen az én bajom, hogy manapság nem sok ilyet látok.

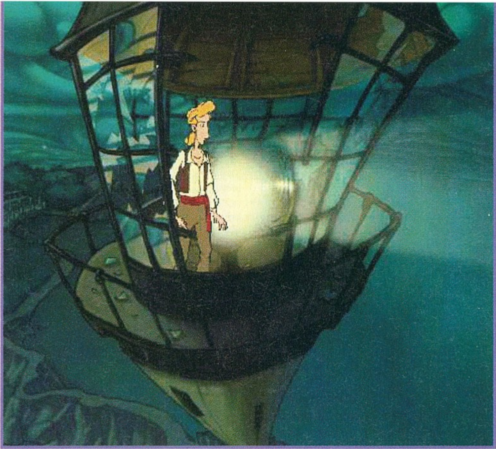












Nincs alapvető baj a folytatásokkal, a követőkkel és a sorszámozással – ha nem lennének ilyenek, magát a „stílus" szót sem ismernénk. Sőt, vannak dolgok, amiket egy-egy generációnak igenis meg kell (kéne) ismernie, de vagy az adott játék elérése ütközik nehézségekbe, vagy maga az illető az, aki eleve teljes érdektelenséggel tolja őket félre. Avítt grafikával és nyolccsatornás zenével ő nem kínozza magát.

A remake voltaképpen pontosan az, ami Alex szemében a „retro" – és ő a szótári értelmezést vette alapul. Lássuk csak:

retro (melléknév): *a közelmúlt egy stílusának, divatirányzatának vagy design-koncepciójának imitációja (pl. a hatvanas évek divatja)*

Imitáció – *pontosan* ez a remake. Mi késztet arra valakit, hogy ebbe vágjon bele?

Az első elgondolás alapja a korhűre pofozás – a sorszám ellenére az **Outrun 2** igenis remake. Megvan benne a klasszikus játéktermi automata dinamizmusa, a valóságtól elrugaszkodott vezetési élmény, a sebesség- és szabadságérzet – csak éppen mindezt olyan minőségben vágja az arcodba, hogy az a naptár állásának megfelelő legyen.

Pedig nem kellett volna így lennie – az eredeti Outrun kiadása óta eltelt közel két évtized alatt az autóversenyek olyan tartalmi és technológiai evolúción mentek keresztül, hogy ezzel a névvel bármibe belevághattak volna – főleg, hogy az a kettes szám a név mögött folytatást sejtetett. (Meglépte ezt a köpönyegforgatást a Need for Speed is, mégis olyan franchise, ami előtt minden ajtó feltárul, biztos a piaci sikere.) De nem tették, és így volt jól: azt a nevet az eredeti stílusához és hírnevéhez méltó formában kellett visszahozni.

A második opció kiváltója az újraértelmezés, méghozzá az olyan, ami azért ragaszkodik a lefektetett alapokhoz – a **Jet Set Radio Future** is ilyen. A Dreamcaston debütált alapjáték kiismerhető volt ugyan, de még így is túlzottan kemény kihívással kecsegtetett: az Xbox-os folytatás(nak mondott újrabalanszolás) egy szélesebb közönséget célzott meg, úgy, hogy az alapvető játékmechanikán nem változtatott, de könnyebben fogyaszthatóvá tette azt.

Előfordulhatnak korábban elmaradt lokalizációk utáni kárenyhítések is: a Nintendo DS-re kiadott **Final Fantasy III** és a **Dragon Quest** negyedik része is ebben a cipőben jár. (A Square Enix „csináljunk pénzt még egy Nomura-nadrággombból is" mentalitását most hagyjuk.) Felpiszkált grafikai content, minőség-injekció az audio részlegnek, és máris fogyasztható. Nyugati játékosnak eleve új élmény lesz, huszonegyedik századi csomagolópapírba tekerve – a japánoknak ez „csupán" audiovizuális fűszer, az új generáció ízlelőbimbóihoz (is) igazítva. Mi újszülöttek vagyunk, zabáljuk, köszönjük szépen.

Mi van még? A tartalmi bővítés / átdolgozás + látványturbó képlet. Ilyen a **Tomb Raider Anniversary** és a **Biohazard** Gamecube-os portja; az előbbi az átrendezett pályáknak, a kibővített lehetőségekkel kecsegtető kezelésnek és a csinosított látványnak köszönhetően új játéknak is mondható – inkább impresszió, mint imitáció. A Capcom survival horror játéka pedig egy új célcsoportot hálózott be egy régebbi sikercímmel – a minimális mértékben módosított játékdesign-elemek és a zsenge pályabővítés stabilan állt a korábbi biztos alapozáson.

Ha egy fejlesztő remake-ben gondolkodik, kötelessége az eredeti játék alapjait szentnek tekinteni. (Ha radikális stílusváltást szeretne, azt folytatásnak hívják. (Persze, ez *„minden bogár rovar, de nem minden rovar bogár"* alapon működik, és erősen idealizált álláspont. Láthattunk elég példát remake-színtéren a *„nincs semmi ötletem, de valamit úgy feldobnék"* metódusra is.) Kivéve azt a (ritka) esetet, amikor úgy érzi, hogy valamit hozzá is tud tenni a jobb minőség érdekében – de akkor is ragaszkodnia kell az eredetinek legalább a szelleméhez. És itt jön képbe az, hogy miért érdemelne instant T-34-est a Silicon Knights és Ryuhei Kitamura.

A **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** a remake tökéletes elrettentő példája. Egy másik platform új célcsoportját kellett volna megnyernie a franchise-nak – ehelyett azt láttuk, hogy az Azumi rendezője nagyon vagány, szuperhősöket megszégyenítően pózer helyzetekbe pakolja a párját ritkítóan eredeti karaktereket. Nagyon sarkított példa, de ez pont olyan megmozdulás, mint az Amerikai pite stábjával leforgatni a Schindler Listáját. Nem a megvalósítással van baj, az kifogástalan – de az eredeti Metal Gear Solid ismerete után ez olyan visszatetszést kelt, mint a cintányérral csapkodó bazári majom egy református templomban.

Az „eredeti szelleme"? Solid Snake olyan hős, aki takarékosan bánik a mozdulataival, látszik rajta a sokat megélt harcos keserűsége – egy tapasztalt profi, de nem hivalkodóan az. Ehhez képest a cutscene-ek láttán a Nabukodonozor teljes legénysége a képernyő előtt nyáladzhat, miközben a Wachowski testvérek verik a lovagvár kapuját. Sejtelmes kameramozgatás, tartalmas snittek? Ugyan már – a virtuális operatőr megkapta élete első kameráját, és éppen most éli ki magát. Arcoskodás ez, semmi más. És mindennek a tetejébe hátránnyá válik a kibővített mozgásrepertoár – az MGS2-es interface a régi pályadesingra eresztve összecsapott fércmunkát eredményez.

Ne a név vakítson el. Ne azt lásd, amit kaptál, hanem az, amit kapnod kellett volna.





:: new world order ::

Villámgyorsan pörgessük végig az evidenciákat: új címeket, új IP-ket a ringbe lökdösni manapság óriási kockázat – a szoftverfejlesztésbe ölt pénz mértéke az esetleges bukástól való félelemmel párhuzamosan növekszik. Ez a logikus magyarázat arra, hogy miért a másolat másolatának a másolatával játszunk: és sokan be is érik ennyivel. (Itt az „ennyi” a folytatásoknak csúfolt újabb és újabb bőrlehúzásokat, gyászfelvonásokat jelenti.)
Ez a pénzügyi alapú paranoia sokszor a kelleténél indokolatlanabbnak tűnik: mi volt az a cím, ami a csúcsminősége ellenére is elhasalt a kasszáknál? Hirtelen a **Beyond Good & Evil** ugrik be, de az sem csapnivaló mivoltának köszönhetően fuccsolt be (olyanja nem volt neki), hanem a szégyenteljes marketing (teljes hiánya) miatt. A hibáikat felmérni is képtelen vezetőség kommentárja szerint Michael Ancel játékának folytatása már inkább a casual játékosok igényeinek fog megfelelni.

Bravó. Tetszettek volna forradalmat csinálni, és nem a **Sands of Time**-ra koncentrálni a reklámokat! A Jet Set Radio Future mögött álló marketingkoncepció ugyanez volt, de a tarka, renegát őrület softcore-csomagolásban sem aratott sikert. Ebből sem sikerült tanulni? Inkább le teccenek butítani a játékot?

És tessék mondani, csörgő meg fakocka is lesz mellécsomagolva?!

Fast Forward: mondanám, hogy kockázat nélkül nem lehet profitot termelni, de nem lenne igaz. Addig a részig igen, hogy a túlzásba vitt önismétlést a játékosok értelmesebb rétege egy idő után elunja, majd lehányja és megveti, ami előbb-utóbb szükségessé KELL hogy tegye a frissítést. (Ez a Capcom működési mechanizmusa: addig nem dobják a döglött tehén bőrét a szeméttartályba, amíg orrfacsaró bűzt nem kezd árasztani. Akkor főznek egy új adag borjúpörköltet, a fakanalat adogatva mindenkinek felszalad a szemöldöke, elégedett cuppogás hallatszik, a pénz beszél, te meg ne ugass bele, látod, tudjuk mi ezt.)
Csakhogy a zárójel előtti mondatból kiemelnék egy részt: „a játékosok értelmesebb rétege.”

Érted?
Leesett?
Vagy most *tényleg* kezdjem el boncolgatni, hogy mekkora vásárlóerőt képvisel ez a réteg?

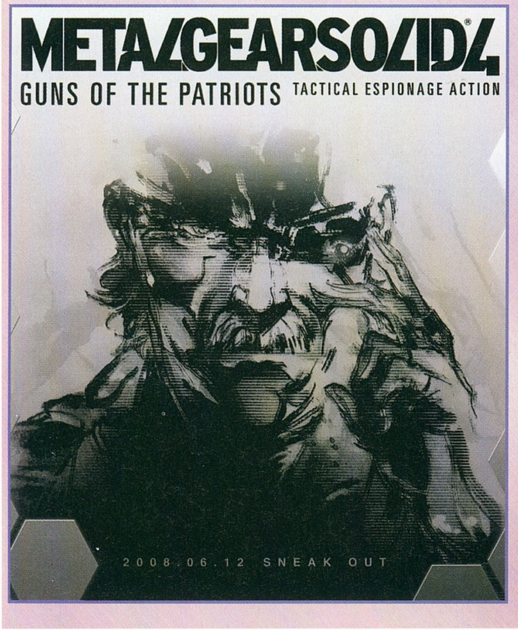
De. Attól, hogy értem (vagy éppen érteni vélem) a cégek financiális megfontolásait, még mindig ott van a kérdés: hát fizetnek nekem azért, hogy az ő álláspontjukat védjem? Mi vagyok én, a gazdasági jogtanácsosuk?
Nem. Én csak egy finnyás, válogatós, a régi és új játékokban a szépet egyaránt meglátó, ragyogó szemű magyar játékos vagyok a Balkánról, és egykoron (fikcionálisan) élt honfitársamhoz, Kukorica Jancsihoz hasonlóan, kicsit parasztosan odavetem, hogy *én bizony a cégek pénzügyi okoskodásait magasról L-E-S-Z-*-R-O-M.*
Khm. És minden anarchista tematikától mentesen vázolnék pár apróságot. A játékosok, amikor kiejtik a „quality” szót, nem csupán tíz ember által élvezhető rétegjátékokra gondolnak. Milliószám hazavitték a Resident Evilt, mert újat mutatott, és azt is imádták, amikor a szokásos stagnálás (lásd: Capcom-szindróma) után a negyedik rész körbepofozott mindent, amit addig minőségi akciójátéknak hittünk. És amikor Hideo Kojima beleverte a köztudatba a *tactical espionage action* és a *machinima* szavakat az első Metal Gear Soliddal, akkor nem az angol tulajdonnevektől (vö.: hanyatló Nyugat ópiuma) ájult be mindenki, hanem attól, *hogy ilyet még a büdös életbe' nem láttunk, és egy olyan hiányérzetünk lett kielégítve, aminek korábban a létezéséről sem tudtunk.* Ja, kérem, így jár, aki válogat: a hülye tömegigények helyett inkább okos designerek önmegvalósítására kíváncsi.
Nincs baj az ötletekkel. Szeretjük őket – de ahol pénz forog kockán, ott nem lesznek hülyék kísérletezni. A remake-hullám és a folytatás-dömping pont ennek a kivédésére tett középutas kísérlet: mai veréb a holnapi túzok helyett.
De előbb-utóbb lépni kell – és ez nem a cégek érdeke, hanem egyszerű védekezés, ami elsősorban a játékok minőségi színvonalát tartja szem előtt.
Ha elégedett vagy azzal, ami jelenleg is zajlik, akkor gondolom, csodálkozol. (WROOONG! Ha elégedett vagy, akkor idáig el sem jutottál a cikkben.) Mit hiányolok? Van egy csomó retrojáték (mint a Halo 3 :P), jönnek az újabb és újabb audiovizuális csodák, dübörög a gazdaság, kijött a 2.40-es firmware, meg lesz Chrono Trigger DS-re. Bajod?!

Nekem (majdnem) semmi, de be kell látni: azok a címek, amik jelenleg a sokadik folytatásnál tartanak, pont az újszerűségükkel, a forradalmi, mégis piacképes, élvezhető tartalmukkal, friss design-koncepciójukkal aratták le a babért newbie korukban. És mi lett erre a jogtulajdonos reakciója? *Bevált? Akkor mehet minden tovább, pont így!*
Nem. A jelenlegi PS3-as csúcsjáték a Metal Gear Solid 4. De engem nem ez érdekel igazán – *engem az új Metal Gear Solid érdekel.* Az a játék, ami MA ütne akkorát, mint Kojima klasszikusa AKKOR, 1998 végén, közel tíz évvel ezelőtt. Hiába tudom, hogy a bővítés, a fejlesztés, a polírozás és az óvatos puhatolózás kifizetődő, ha ez csak egy darabig fenntartható állapot. A szőnyeg alatt nem is annyira gusztustalan a kutyasz*r kupaca, mint a nappali közepén, de előbb-utóbb jönnek a döglegyek. Meg a szag se igazán a Givenchy-t idézi.
Rendszerváltás kell ide, srácok. Mert ami van, az szép, meg jó, meg kellemes, de ezekből a játékokból nem lesz hűséges feleség. Futó kapcsolatok ezek, nem lángoló szerelem. Ezekből a gépekből nem lesz retro-konzol, amiket aztán érdemes lesz kirángatni a szekrényből, ha megjöttek az új csodamasinák. Mert, ismételjük át még egyszer: mi az, ami még tartja a lelket a Nintendo 64-ben? Az exkluzív címei, amik a maguk korában újat mutattak. Vagy úgy mutatták az ismertet, ahogy más nem tudta.

Mire fogunk emlékezni PS3-ról? *„A Metal Gear Solid 4-re, aminek az eredete az első PlayStationig nyúlik vissza.”* Mi lesz az ütős játék X360-on, amit majd könnybe lábadt szemmel emlegetünk? *„A Resident Evil 5, ami ugyanazokon az alapokon nyugszik, mint a Gamecube-ra megjelent negyedik epizód, ami azután jött ki mindenki legnagyobb örömére, hogy a közel tíz évvel korábbi sémán alapuló, dögunalomba hajlóan repetitív részek már a kóbor kutyának se kellettek!”*

Folytassam? Szerintem nem fontos: okos vagy te, leesett. Mindig szüksége van a klasszikusokra – olyanokra, amik fémjelzik azt a kort, amelyben megfogant. Mint ahogy a **Super Mario 64** kikövezte az utat a 3D-s platformjátékoknak; mint ahogy a **Dezaemon 3D** lehetőséget nyújtott a saját shootered elkészítésére; mint ahogy **Vib Ribbon** édes-infantilis derűvel körbevinnyogta Cérnaországot.

Móka az undergroundnak, szórakozás az egész világnak – voltaképpen mindegy. Életerős, egészséges játékokra van szükség – olyanokra, amiket a modern kor inspirál, nem a múlt szelleme. A visszatekintés szép dolog: az ősök tisztelete és ismerete nélkül újat alkotni viszont bátor és ostoba cselekedet egyszerre. A bevált formákhoz ragaszkodás félelemről árulkodik – aki világot akar megváltani, az ne csinálja össze magát. Hát nem rohadt vicces? Adott két atomerőmű, két csúcskonzol, amik névleg mindenre képes – erre pont 1996-ot restaurálják?!





:: the path of destruction ::

És tudod, ha már egyszer elindultunk, kell, hogy legyenek az út mellett mérföldkövek – csak hogy tudjuk, honnan indultunk és merre is tartunk pontosan. Ellenkező esetben csak cél nélküli bolyongás lesz a végeredmény, nem egy A-tól Z-ig tartó tartalmas utazás. Persze, lehet így is, tudom én: random sátorozás, elemlámpás vihorászás a takaró alatt, hálózsákba fingás és tömény idiotizmus. Ezt hívják cserkésztábornak, és tizenhat éves kora után minden jóérzésű fiatal meghagyja a szórakozásnak ezt a formáját a stréber kis lúzereknek.

Tyler
hc.one@freemail.hu

A cikk tartalma a szerző véleményét tükrözi, nem feltétlenül a szerkesztőségét.





egotrip

KORLÁTOK KÖZÖTT

Az idei esztendő, és várhatóan 2009 is a sandbox játékok éve: a virtuális homokozók igazi játszótérré nőtték ki magukat, olyan elképesztő mozgásszabadságot szabadítva fel, melyet korábban ugyan már többen is megkísérelték megvalósítani, ám messze nem olyan részletgazdaság és tartalom mellett, mint manapság. A technikai korlátoknak vége, az Xbox 360-PlayStation 3 duó mélyén rejlő vad musztángok gyakorlatilag bármilyen súlyt képesek elcipelni a hátukon (kompromisszumokkal persze), ám egy komoly visszahúzó erő miatt ez továbbra is csak papíron igaz. Az akadály? A játékosok maguk.

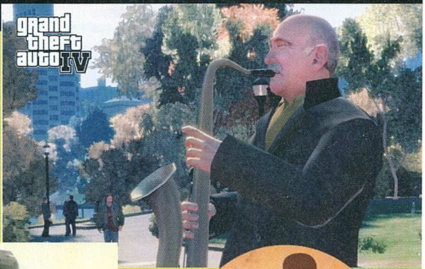
Az általános butulás az élet minden területén megfigyelhető: a nyomtatott sajtó kisebb krachja a közelmúltban, a könyvek iránti érdeklődés folyamatos zuhanása és az olyan irodalmi értéket nem éppen képviselő „művek" befuttatása, mint Leslie L. Lawrence, valamint a bulvársajtó virágzása tökéletes jelzés arra vonatkozóan, hogy merre is halad a világ. A világ, valamint a szórakoztató ipar, melynek része maga a videojáték gyártósor is – az pedig régóta próbál igazodni a trendekhez, most épp ehhez. Mert mi volt régen? Nem emberi szintre belőtt nehézségi fok, komoly ügyességet és kreativitást igénylő játékmenet, barátságos szavatosság. Mi van ma? Négy-nyolc órás egyszeri élmények egyetlen zárt, nem is túlságosan jól elrejtett cső mentén a maximális linearitás jegyében, a lehető legkevesebb kihívással.

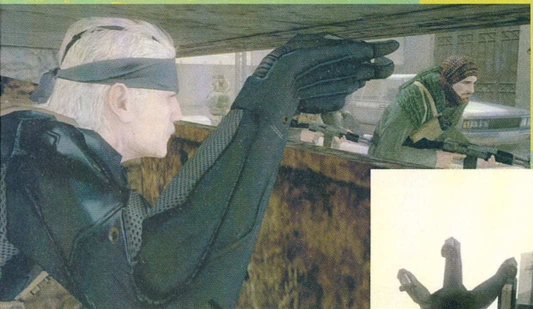
No, persze ebben benne van az újgenerációs fejlesztések átka is, a jelentősen megnövelt erőforrás kiaknázásához szükséges munka- és pénzmennyiség – „sandbox" játékból ugyan még nem lehetne Dunát rekeszteni, de a 2009-es kínálat jelenleg ismert címei közül a legtöbb pontosan ezzel próbálkozik. Mekkora sikerrel? Itt van jó példának a GTAIV, a mindenki által várt, a sajtó által is az egekig magasztalt trónkövetelő, ami igaz ugyan, hogy az X360-PS3 generáció eddigi legtartalmasabb, leglátványosabb és leginkább átgondolt városát hozta létre, de... de (személyes vélemény) messze nem az a tíz pontos örök klasszikus, ami több év távlatából is megállja helyét.

Nagyon hangulatos, az első 10-12 órában nagyon innovatívnak tűnik, aztán leolvad a máz és kiderül, hogy ez nem több, mint a GTA3 kissé megcsonkított újraértelmezése a magasabb felbontás oltárán. Szinte szóról-szóra ugyanazok a küldetések, ugyanaz a struktúra, ugyanaz a „az elején kifulladt a sztori gyorsan hozzunk még be 14 teljesen irreleváns karaktert, hogy még egy 15 órát kihúzzuk valahogy" történeti Marianna-árok, ráadásul pótlólagos tartalom nélkül, az egyszeri végigjátszást követően tizedannyi lehetőséget sem tartogatva, mint a Vice City vagy a San Andreas esetében. A GTAIV ettől még nem rossz, sőt, továbbra is a jelenlegi paletta élvonalát képviseli, csak épp lehetett volna legalább olyan jó, mint a témaválasztásban nem jeleskedő San Andreas.

Lehet ezért hibáztatni a Rockstart? Kicsit igen, de totálisan semmiképp, hisz ők csak ahhoz igazodnak, amit a nép kíván. És a nép ezt kívánta, mert a legtöbbje nem tudott volna megbirkózni ilyen-olyan tárgyak keresgélésével, új útvonalak felfedezésével és az egyéb dolgokkal. Pontosan ezért kellett a BioShockba és a Metal Gear Solid 4-be alapállapotban egy hatalmas nagy nyíl, amely mindig mutatja, hogy merre is kellene menni. Nem mintha az MGS4-ben bárhol el is lehetne tévedni, hiszen a „folyamatosan változó harctér" üzenetéből az eddigi MGS filozófia maradt meg: látvány és filmszerűség mindenek felett a játékmenet és a pályadesign kárára, néha ténylegesen idegesítő labirintus rendszer formájában. Ám az MGS különleges eset, ahogy az angol mondaná „streamlined experience", vagyis olyan fókuszált élmény, amely a dinamizmust és a folyamatos előrehaladást teszi előtérbe – ezzel pedig semmi baj sincs, az MGS4 a narráció csúcsa, játéktörténeti alapkő e tekintetben, ráadásul nem is akart a sandbox táborhoz csatlakozni.

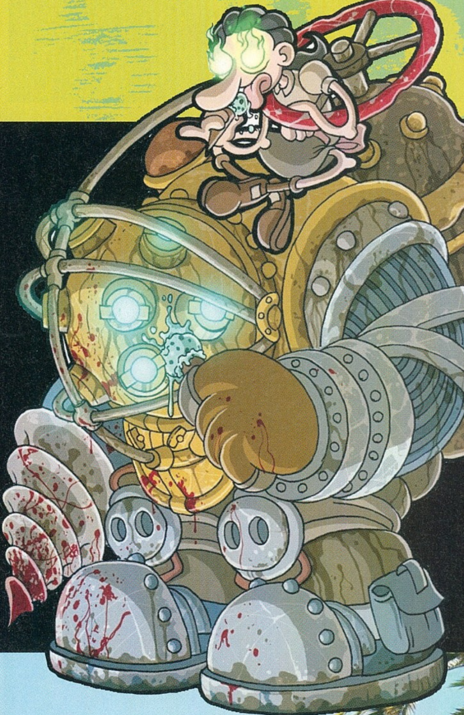
Jobb is. Mi lett volna, ha az MGS tényleg tartja az ígéretét, és egyetlen nagy közel-keleti játszóteret ad teljesen szabad közlekedéssel, nonlineáris struktúrával, a harcok hatására folyamatosan változó tereppel? Az első nap összeroskadna az összes segítséget nyújtó portál az olyan kérdések özönétől, hogy „Megnéztem az intrót, most merre menjek / mit csináljak?" Igen, ez talán kissé túlzó, ám látva azt, hogy még ma is tömegesen merülnek fel az olyan kérdések, mint-









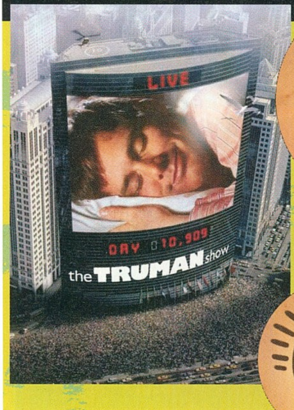


hogy XYZ címben hogyan lehet fegyvert váltani, hogyan kell a Gears of War végén legyűrni a főbosst, vagy hogy egyáltalán mi is kell azon a pályán csinálni... nos, az embernek ilyenkor néha az életkedve is elmegy. Ezek után talán nem meglepő, hogy a Wii mennyire elhúzott, hogy a DS kínálatából mely címek is fogytak embertelen mennyiségben, és hogy miért kapálózik őrült módjára a két konkurens azért, hogy megnyerje azt a bizonyos réteget. Azt, amelyiknek már a PS3-X360 kontroller látványától is zúg a feje, hiszen annyi rajta a gomb, ráadásul még színesek is.

Alternatíva? A lehető legkevesebb gombot/kart és egyebet tartalmazó irányító, ehhez igazított játékok és maximális segítségnyújtás. A Singstar, a Buzz és a Sims nem csak azért annyira népszerűek, mert tartalmasak és kidolgozottak, hanem azért is, mert nincs a játékélményt megelőző tanulóidőszaka, nem kell gombkombinációkat bemagolni: ha valaki a kezedbe nyom egy mikrofont és azt mondja, hogy ez egy karaoke játék, akkor egyértelmű, hogy mit kell csinálni. Ez viszont nem mondható el például a fentebb említett MGS4-ről, ahol még néha a legtapasztaltabb játékosok is kénytelenek polipmódba kapcsolni.

Mint mindig, lehet a Wii-t, lehet a DS-t szidni (Bár értelme egyáltalán nincs, ahogy egyetlen márkához való vonzódásnak sem. Szeretem én a Burger King whoppereit, hetente többször is ott étkezem, mégsem fordult meg még a fejemben, hogy otthon vagy egy fórumon oltárt építsek nekik.) de talán előbb azon kellene elgondolkodni, hogy hogyan jutottunk ide. Miért van az, hogy 2008-ban (amikor a kreativitásnak aztán tényleg csak az idő és a pénz szabhat határt) inkább korlátokat akarunk a totális szabadság helyett? Állatkert ez kérem szépen, ahol a látogató van ketrecbe zárva egy zsákutca közepén, az acélrudak között pedig nincs más, mint egy üres papírlap, rajta egy nagy vörös nyíllal, amely egyenesen a kijárat felé mutat. Ideje lenne megtalálni végre, mert egy lehetőségekkel kecsegtető világ lapul mögötte.

Ahogy Truman Burbank mondta, mikor kilépett a díszletek közül: „Ha esetleg már nem találkoznánk, akkor: Jó reggelt, jó napot és kellemes estét!"

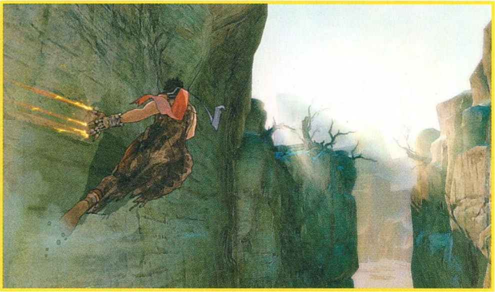












Prince of Persia (Playstation 3, Xbox 360)

UbiSoft / UbiSoft Montreal

2008. tél

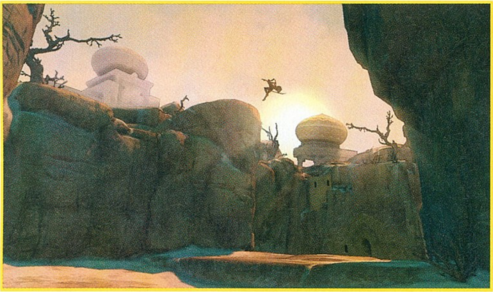
Úgy tűnik, hogy nem csak a film-, vagy a zeneipar képes a megújulásra, és áthangszerelésre, vagy az újrafeldolgozásra – időről-időre a játékipari szereplők is újragondolják a régmúlt idők nagy sikereit, és folyamatosan fenntartva az érdeklődést további epizódokat, vagy komplett történetrészeket költenek már meglévő sorozatokhoz. Így van ez Jordan Mechner, a Prince of Persia alkotójának 1989-es alapvetésével is, ami előtt a UbiSoft pár éve már tiszteletét tette a The Sands of Time trilógia képében, s aminek most újból nekiveselkedve egy teljesen alternatív változatát álmodják képernyőre éppen.

A Prince of Persia trilógia és az Assassin's Creed mögött álló fejlesztőcsapat és a Scimitar technológia segítségével hívják életre az új PoP epizódot, mely elrugaszkodik az eddig favorizált perzsa mitológiától, és helyszíntől, és egy teljesen új herceget állít a történet középpontjába. A készítők célja, hogy a gyökértelen, egyik napról a másikra élő fiatal kalandor utazásain, és élményein keresztül váljon megfontolt, bölcs uralkodóvá – így a játék elején, még kicsit hebrencs utazó kinézetét kelti. A történet a klasszikus értelemben vett jó és a rossz oldal összecsapására koncentrál, ezúttal Világosságnak (Ormazd) és Sötétségnek (Ahriman) hívva őket. Valamint közrejátszik még az Élet Fája, aminek elpusztulása, vagy megóvása örök sötétséget, illetve világosságot hozhat a Földre. A herceg feladata, hogy megtalálja önmagát, és a helyes utat, majd az akadályok rengetegében és kalandok sokaságában helyesen döntve teljesítse be végzetét (sok történeti csavarral, és alternatív végkifejlettel kecsegtetve). Ehhez társat is kap a bájos Elika képében, aki irányítható karakterként ugyan nem (legalábbis a jelenlegi állás szerint, pedig meglátásunk szerint egy kooperatív játékmód a lányzóval hatalmas hangulati töltetet adhatna a játéknak), de a mesterséges intelligencia irányítása alatt hatékonyan segít akár harcról, akár logikai feladvány megoldásáról legyen szó (egy külön gombbal lehet kooperációra bírni a harcos amazont).

Az új epizód ezen kívül két további nagyobb területen is fontos újításokkal vitézkedik majd - ebből az egyik rögtön a grafikai arculatot érinti. Elég csak az oldal illusztrációjául szolgáló rajzolatokat és képelemeket megnézni, és máris látható, hogy egészen egyedi megvalósításban tárják elénk az akcióelemeket. Ehhez hasonló, éles kontúrokkal bíró, némileg rajfilmes ábrázolást még nem készítettek játékprogramhoz – szól a fáma –, bár élnénk a gyanúperrel, hogy a megvalósítás igen közel áll ahhoz a cel-shade technikához, amit viszont már számos más játékszoftver alkalmazott igen sikeresen. A másik ráncfelvarrásra kerülő elem pedig a harcrendszer totális átdolgozása lesz. A készítők elmondása szerint számos variánst próbáltak ki, melynek segítségével a csatákat az eddiginél is látványosabbá, élvezetessé, és élethűvé varázsolták. Mindezt a már az Assassin's Creedben is bizonyított HumanIK technológiával kiegészítve (mely a karakterek egyes végpontjait, így a kezeket és a lábakat passzintja szinte tökéletesen a talajra – nincs több belógás, vagy átesés az épületeken...) egyszerűen varázslatos, filmszerű verekedéseket képes előidézni.

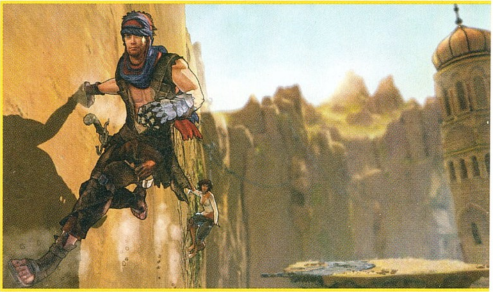
Az új PoP több, a sorozat eddigi részeinél látványosabb és részletgazdagabb tereket, nyílt utcai jeleneteket, kidolgozottabb karaktereket és történeti szálat, valamint nemlineáris játékmenetet ígér. A csapat és a technológia adott hozzá – mi bizakodóak vagyunk a végeredményt illetően.

Bagó Péter









Far Cry 2 (Playstation 3, Xbox 360)

UbiSoft / UbiSoft Montreal

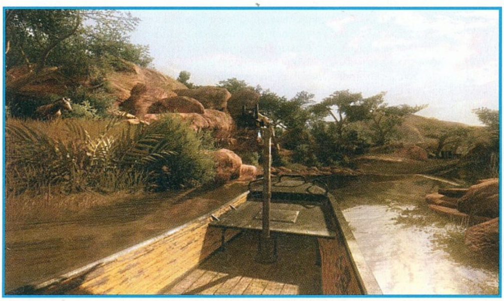
2008. ősz

Piacbutító, prosperáló PC-s magazinként talán nem szégyenkeznénk hangzatos múltbéli merengésekkel traktálni a szeretve tisztelt drága olvasót, az új évezred első nagyobb visszhangot aratott lövöldözős játékának, a Far Cry-nak sikereiről. A török származású Yerli fivérek által megálmodott német Crytek fejlesztőstúdió, mely az nVidia éppen aktuális videokártya családjának lehetőségeit kiaknázó kísérletezésbe kezdett, annyira jól sikerült, hogy uszkve 4-5 év fejlesztés után a 2004-es év legsikeresebb játéka született belőle. A Far Cry széria mára túl jár a 3 milliós eladáson, így nem meglepő, hogy a játék disztribúciós jogaival rendelkező UbiSoft idén újabb támadást tervez a piacon.

Bár furcsa csavarral élve az eredeti játékon dolgozó csapat már más vizeken evez, és éppen Crysis nevű játékuktól hangos a világsajtó, így a Far Cry 2 a UbiSoft Montreal boszorkánykonyhájában fő, teljesen újraírva az alapoktól. A 150 főt számláló brigád durván 3 éve kezdte el „Anyaföld" kódnéven fejleszteni azt a DUNIA motort, ami a játékban található 50 négyzetkilométernyi bejárható területért felelős. Az első rész helyszínéül szolgáló trópusi környezetet maga mögött hagyva, a Far Cry 2 teljesen új helyszínt és felállást ígér. Ezúttal az afrikai szavannák véget nem érő tájain folyik majd a harc, igazi ökoszisztémát alkotva a sivatagi élővilág, a dzsungelek, a folyómedrek, és fából épített erődök egymás melletti békés összhangjában. A főhőst egy Sakál becenevű, velejéig romlott gerillakapitány mérgezi meg halálos maláriainjekcióval, aminek következtében viszonylag rövid időn belül meg kell találnod az ellenszert, különben csontvázként végzed a sivatagban. Kilenc karaktertípusból választhatsz, akikkel a szavannán dúló két nagy ellenálló csoport közé ékelődve kell a túlélésre játszanod, és persze szövetségkötésre is lehetőséged nyílik a különböző csoportok barátságosabb tagjaival.

Szerencsére több mozgóképes prezentációt is alkalmam volt megtekinteni, így saját szememmel láthattam a játékot működés közben, melyről csak szuperlatívuszokban tudok beszámolni. Mivel a készítők minden erőfeszítésükkel azon dolgoznak, hogy látványos, és élvezetes játékmenet kapjunk, így nem meglepő, hogy két héten át, több mint 30 fejlesztő tanulmányozta a kenyai élővilágot, hogy azután az ott tapasztaltakat a legakkurátusabban építhessék be a játékba. Ezekbe beletartoznak a különböző növények, bokrok, fák, és az élővilág is, amiket teljes mértékben megsemmisíthetünk (a fákat kidönthetjük, vagy akár felgyújthatjuk, az állatokat lelőhetjük, az épületeket képező deszkákat a fizika valós törvényei alapján rombolhatjuk). Mivel váltakoznak a napszakok, így akár kivárva az éjjelt, vagy a szürkület előnyeit kihasználva csaphatunk le egy jól védett erődítményre. Az egyszemélyes küldetések során nagyjából 50 órányi játékidőt kapunk 100 megoldandó feladat képében, amit további mellékszálak egészítenek ki (csak hogy érzékeltessük az arányokat, ez nagyjából a GTA IV statisztikáinak felel meg). FPS játékban talán az egyik legfontosabb kitétel a fegyverarzenál – szerencsére a Far Cry 2 nem szűkölködik alternatívákban: összesen több mint 30 választható eszköz várja a kalandozni vágyókat (kések, kézigránátok, lángszórók, gránátvetők, távcsöves puskák, robbanóanyagok, automata kézi- és nehézfegyverek, stb.). Az igazán nagy hangulati elemnek azonban mi mégis csak a járművek használhatóságát tartjuk, többféle alkalmatosságot (siklóernyőt, dzsipet, motorcsónakot) is a szolgálatunkba állíthatunk, amikkel keresztül kasul bejárhatjuk a területet. Egy szó, mint száz: várjuk!

Bagó Péter





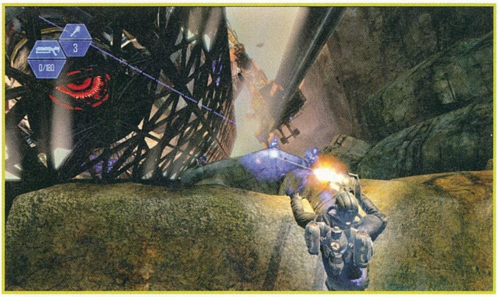












Dark Void (Playstation 3, Xbox 360)

Capcom / Airtight Games

2008. tél

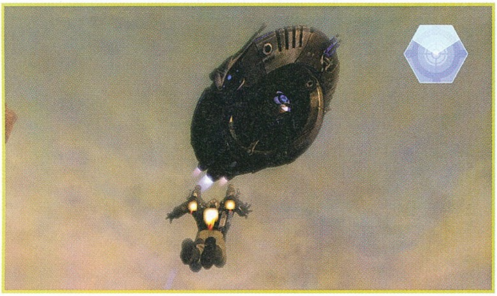
Amíg a világ nyugati felén sötét fellegek gyülekeznek a kisebb tőkéjű kiadócsoportok, illetve független, vagy lelkes fejlesztőstúdiók feje felett (gondoljunk itt csak a közelmúltban történő számos létszámleépítésre, átcsoportosításra, gazdasági-, és szemléletváltásra, vagy komplett bezárásokra), addig az ázsiai régió számolatlanul ontja magából a meghökkentőbbnél meghökkentőbb ötleteket. Ki gondolta volna, hogy az alig 25 éve a piacon lévő Japán székhelyű Capcom meghatározó szereplőjévé nővi ki magát a piacnak, és a biztos franchise folytatások mellett évről évre képes és mer is újítani, kísérletezni. Az Onimusha, a Resident Evil, a Devil May Cry, a Street Fighter, vagy a Mega Man biztos anyagi bázist kínáló háttere mellett az utóbbi évek legkellemesebb meglepetései születtek a Lost Planet, a Dead Rising, vagy éppen az Okami képében. Így nem meglepő hát, hogy igen csak felfokozott érdeklődéssel vártuk, hogy legújabban mit sütnek kemencéjükben Dark Void címmel.

A Crimson Skies: High Road to Revenge alkotóiból verbuválódott Airtight Games első komolyabb megbízatása lesz a Dark Void, mely leginkább a Sliders című TV sorozat, a Devil May Cry és a Star Wars különböző védjegyeit hordozza magán. Ez az igen furcsa elegy az általunk ismert világegyetem egy The Void nevű párhuzamos síkjából táplálkozik, mely nem meglepő módon a Bermuda Háromszög felett keringő portálon keresztül szippantja magába a gyanútlan arra tévedőket. Itt csatlakozunk a történetbe egy Will nevű teljesen átlagos pilóta személyében, aki egy szállítmány rutinszerű kísérgetése közben kerül át a túlsó síkra, és csöppen bele egy intergalaktikus háborúba. Az emberiség fennmaradt része egy The Survivors nevű klánba tömörülve masszív csatában áll a Földet meghódítani igyekvő idegen lényekkel szemben (The Watchers). Innen pedig már nem lesz nehéz kitalálni, hogy a főcél a túlélés, és söpredékek teljes megsemmisítése lesz.

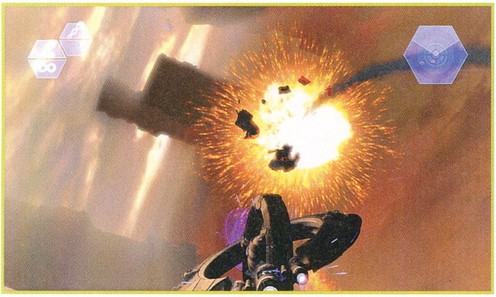
Egy külső nézetes akciójáték manapság már nem számít különösebben nagy nóvumnak, így a Dark Void egy egzotikus csavarral élve a gravitáció, és a légi akrobatika legkülönbözőbb eszközeit veti be, hogy így adjon különleges fűszerezést a játékélményhez. Elsőre talán vadítóan hathat, de a Bobba Fettet is megszégyenítő légi mutatványok elengedhetetlen részét képezik a küldetéseknek, ugyanis egy olyan gravitációs légkörben találjuk majd magunkat, ahol egyszerre kell a hátunkra szerelt szerkezet segítségével aszteroida mezőkben laviroznunk, és semlegesíteni az idegen létformákat. A Dark Void mögött álló technológia lehetővé teszi a mozgó járművekre való felkapaszkodást, az azokon való közelharcot, miközben az eszméletlenül, nagy sebességgel száguld a végtelenbe. Valamint a fedezékrendszernek köszönhetően a taktikusabb, gerillamegoldásokat is kipróbálhatjuk az ellenfél becserkészése közben. A játék mechanikája nagyjából a Devil May Cry eszeveszettül pörgős játékmenetére hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt a levitáció, és a tereptárgyak közötti lavírozás adja a fő kihívást az ellenfelek szűnni nem akaró hordái mellett. A grafika grandiózus, óriási nyílt terepek szerepelnek az elképzelésben, amolyan Halo 3, illetve Killzone életérzést hagyva maguk után.

Varázsgömbünk felemás képet mutat a Dark Void jövőjével kapcsolatban: a hangulat és az irányítás kulcsfontosságú elem lehet a sikerességben, mert technológiailag mindenképpen versenyképes az alkotás, de kérdés hogy mennyire lesz népszerű a sok légi-akrobatikus elem.

Bagó Péter














Bionic Commando (Playstation 3, Xbox 360)

Capcom / Grin

2008. tél

Jelenlegi számunkban már így is nosztalgiatúltengés tapasztalható, ezért úgy gondoltuk miért ne időzhetnénk el egy kicsit egy újabb alapvetés, a Capcom idén 20 éves jubileumát ünneplő, egyik legsikeresebb side-scroller játéka, a Bionic Commando mellett is. Az 1988-ban napvilágot látott, oldalirányba haladós stuff felelevenítésének két nagyon jó oka is van: egyrészt idén egy speciálisan felújított változata válik letölthetővé mindkét nagykonzolra, másrészt a svéd Grin boszorkánykonyhájában napjaink igényeinek megfelelő folytatást kotyvasztanak a planétán rendelkezésre álló legnívósabb technikák felhasználásával. A sorozat főhőse Nathan Spencer (aki ezúttal az ezerhangú Mike Patton orgánumán szólal majd meg), az első olyan emberi lény, akin sikeresen hajtanak végre nanotechnológiai kísérleteket. A végeredmény annyira jól sikerül, hogy egyik karja helyére egy emberfeletti teljesítményre képes hatalmas gépezet kerül. A mechanikus kar nem csak hogy pillanatok alatt képes porrá törni a környező vaskos tárgyakat, de azokat játszi könnyedséggel tudja a levegőbe emelni, és arrébb pakolni. Ha ez nem lenne elég, akkor ott van még az a speciális kábel, aminek segítségével bármilyen szilárd anyaghoz hozzácsatolódva a Pókembert is maga mögé utasító akrobatikával lesz képes hősünk a levegő áramlatait kihasználni. Tulajdonképpen ez a lengés lett a névjegye a '88-ban kiadott NES verziónak is, és ezt a hangulati elemet próbálják meg visszaadni a fejlesztők 20 év távlatából, immáron a harmadik dimenzió teljes pompájának hathatós segítségével.

A kormány ugyan sokat köszönhetett Nathan Spencernek, ennek ellenére mondvacsinált okokból és hatalmi érdekektől vezéreltetve mégis börtönbüntetésre ítélik, és halálbüntetést szabnak ki rá (Nathan társait, a biológiailag átültetett hadsereg többi tagját pedig leselejtezik). A sors iróniája, hogy hosszú évek raboskodása után, pont a kivégzésének kitűzött napján rázza meg hatalmas robbanás Ascension City városát. Egy prototípusfegyverrel elkövetett terroristatámadás arra készteti a Föderációs Amerika vezetését, hogy újból szolgálatba állítsa Nathan Spencert. A romba döntött, apokaliptikus város rusztikus és lélegzetelállító látványt nyújt, amint a ledőlt felhőkarcolók, hegyekbe halmozott autóroncsok, és a levegőben kajlán hajló villanyoszlopok és egyéb vezetékek tarkítanak. No és persze az ellenfelek. A várost megszálló terroristacsoport tagjait a legkülönfélébb fegyverekkel semlegesíthetjük. Pontos számuk ugyan még nem definiált, de számos eszköz rendelkezésünkre áll majd, hogy kifüstöljük őket. A Bionic Commando így hű marad az eredetihez: itt is jóformán a különböző platformok áthidalása lesz az előrejutás kulcsa. Talán sosem volt még külső nézetes akciójáték ennyire lendületes. Ha hangulatilag hasonlítani kéne valamihez a látványvilágot, akkor egy Gears of War típusú keményvonalas, lepusztult várost kéne elképzelnetek, persze sokkal színesebben, és a bevonható tereptárgyakkal kiegészítve (ami interaktív fedezékrendszert von maga után).

Az a sajátos helyzet állt elő a játék bejelentése óta, hogy viszonylag szűkmarkúan osztogatják az információkat a programmal kapcsolatban, így például csak annyiban lehetünk biztosak, hogy többféle helyszín is helyet kap a korongon: a városi pályákon néhány romos épületet is felkereshetünk, valamint nyitottabb, nagyobb terek is bebarangolhatóak lesznek (itt lesz lehetőség például a főellenség-harcokra). Az egyszemélyes küldetések mellett különleges kétszemélyes játékmódra is számíthatunk, ahol akár egymás ellen, akár csapatba verődve próbálhatunk túljárni ellenfeleink eszén. Jóslatunk szerint azonban már csak jövőre…

Bagó Péter




Szoftver Rovat

ULTRAHANG

A mai útmutatás kiindulási pontja egy tévesen rögzült posztszocialista reflex, amely egyenlőséget tesz a „felhalmozott mennyiség" és a „választék" szó közé. Gothár Péter 1996-os *Haggyállógva Vászka*-ja óta tudjuk, hogy ez nem így van.

Évek óta figyelem a kritikátlan fogyasztást, ami a maradi – és megkérdőjelezhető – igényfelmérési módszerek következtében saját magát és felvevőpiacát szimultán erősíti. A tévézés az AGB fogságában vergődik, a rádiókban dilettánsok keverik a popsz*rt, a szalon-rockot és a lakossági trance-t, hogy a reklámidő értékesíthető legyen. Marad az internet, ha minőségre fáj a fogad – pontosabban: *maradna*.

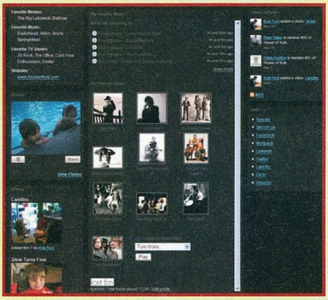
Itt jön képbe az a sajátosság, amiről beszéltem: itthon jellemzően nem az internetet használják információszerzésre (vö.: választék), ami a másik médium tartalmi változásához vezetne (vö.: ócska tévéműsorok minőségi javulása), hanem a tévé értesíti a Kedves Fogyasztót arról, hogy minek járhat utána a hálózaton. És ez baj. A választási lehetőségből így csak annyi érvényesül, amennyit az egyéb (igencsak korlátozott választékkal bíró) médiumok korábban engedtek megismerni. Így lesz – az első blikkre Dee Sinder (Twisted Sister énekes) és egy cocker spániel törvénytelen gyerekének tűnő – Chad Kroeger „rocksztár", és ezért kerül tiltólistára (vagy éppen marad radar alatt) Maynard Jones.

Nem kell így lennie – az internet *valódi* választási lehetőséget kínál.

KÖZSZFÉRA

A kereskedelmi adókat a nézettségért / hallgatottságért folytatott küzdelem köti gúzsba, a magyar közszolgálati adókról pedig nem is érdemes beszélni. A világ fejlettebb részein (értsd: tőlünk párezer kilométerrel nyugatabbra) a „közszolgálat" jelentésének megfelelően funkcionál: igyekeznek minden igényt kiszolgálni. A tömegkommunikáció fejlettsége és sokszínűsége erre eleve lehetőséget is biztosít – a digitális korban már mi sem vagyunk rákényszerítve, hogy a Viva TV és a Danubius / Kossuth / Tilos Rádió mondja meg, hogy mitől döglenek a legyek a lekvárba.

Eklatáns példa: a **BBC** nem csak a terv szerinti műsoridő kitöltésére játszik, hanem valóban szolgáltat. Elég belehallgatni a **Radio 1** műsorába: napközben ugyan ott is azt a többé-kevésbé silány pop-tölteléket kapod, mint máshol (leszámítva, hogy itt becsúszik egy rakat igényes angol gitárzenekar is), de a tematikus műsoraik példaértékűek. Elég Annie Nightingale szombatonként sugárzott breakbeat műsoraira gondolni, ahol olyan nevek fordultak meg, mint Dave Tipper, a Plump DJ's vagy a Bodysnatchers,



de említhetném a szintén patinás nevű Essential Mix című banzájt is, ahol szintén igényes elektronikus tánczenébe futhatsz bele – sok évre visszatekintő múlt, a maguk területén szakértőnek számító vendégek pörgetnek. (A fülszöveg szerint *„the world's best DJ's in the mix"* – ezzel kapcsolatban vannak fenntartásaim.) Mary Anne Hobs a legveszettebb experimental zajokkal sokkol – a meghívott vendégek listáját az Autechre, a Scorn, vagy épp Robert Logan neve díszíti. A gépi ritmusok mellett van itt underground hardcore, ska és punk is Mike Davies prezentációjában, Gilles Peterson válogat igényes easy listening, hip hop, funk és nu jazz kategóriákból, és még órákig lehetne sorolni, hogy mi minden fogad, ha ellátogatsz az oldalra. Tehát:
http://www.bbc.co.uk/radio1/

(A teendőd: kibírni a kb. ötperces **RealPlayer** telepítést, amivel ráhangolódhatsz a műsorra.)

MINTAVÉTEL

Ha fogalmad sincs, merre keresgélj, vedd alapul a saját ízlésedet: indításhoz az **Mp3.com** oldalát ajánlanám
www.mp3.com
Nem direkt letöltésre, csak útkeresési alternatívaként. Egy általad favorizált előadó nevének bepötyögése után minden információt megkapsz az illetőről, de a legérdekesebb a Similar menüpont: ezzel – stílusban vagy hangzásban – hasonló előadókat fedezhetsz fel. Hasonló elven működik a (lényegesen több szolgáltatást kínáló) Last.FM is
www.lastfm.com
– a már említett Turbonegro-val próbálkoztam a keresés során, mire néhány, azonnal kagylózható (és jó minőségben vásárlásra is felkínált!) mp3 fájl fogadott. Kapsz még Amazon.com-ra mutató CD-vásárlási linket, videoklipeket, valamint néhány, a srácokhoz hasonló zajt produkáló előadót is: a listában olyan nevek szerepeltek, mint a Backyard Babies, a Gluecifer, a Hellacopters vagy a Hardcore Superstar... működőképes a keresőfunkció.

CARTOON NETWORK

Ha animével fekszel, és bili helyett egy lepottyant mangába lóg az ujjad, napközben pedig zenére vágysz, akkor az anime/Jpop muzsikákat sugárzó adók felé keresgélj. Hogy hol találsz ilyet? A **Kawaii Radio**
http://kawaii-radio.net/
az **Anime Academy Radio**
http://www.animeacademyradio.net/
és a **Keiichi.net EX² Radio**
http://stations.swcast.net/keiichi000
pont ezt kínálja: csicsergő, tomboló infantilizmust, szintetizátorhangokkal és magas decibelszámmal. Startpontnak megfelel – akit komolyabban foglalkoztat az efféle zajártalom, az úgyis degeszre tömött Favorites mappával rendelkezik, nem az én tanácsomra szorítkozik. Inkább futó „ilyen is van" jelleggel említeném meg, hátha valakinek ez adja meg a kezdő lökést, és rájön, hogy ezt voltaképpen még szeretni is tudja.

(Mit csinálj? Csak szimplán húzd le a .pls file-t a **Winamp** lejátszási listájába, és a Play-re kattintás után már menekülhetnek is a szomszédok.)

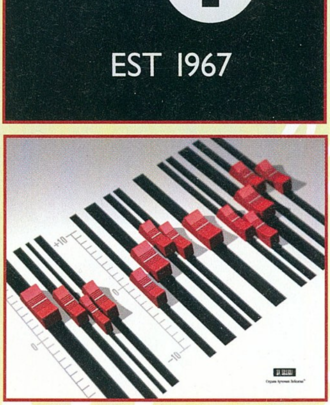
ÉLETTÉR

Az is egy lehetőség, hogy kaparjuk a tévéstúdiók kapuját, vagy tehetségtelen, de annál bennfentesebb polgártársak bokájába kapaszkodunk, hogy ugyan, aggyanak má' egy kis műsoridőt, önkifejezni meg népművelni, mert mi ahhoz értünk. A kijózanító visszautasítás után azonban ott van az az opció, hogy pont annyian lesznek kíváncsiak az alkotásainkra, amennyi figyelmet az érdemel.

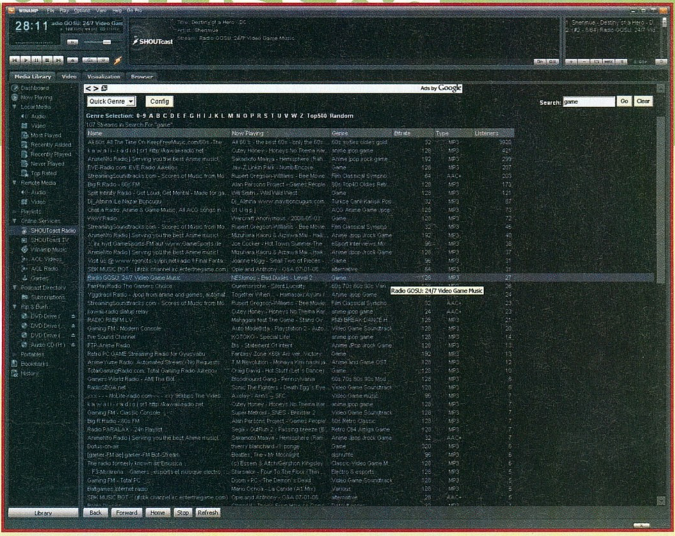
Az internet érvényesíti a természetes kiválasztódást: számszerűen mérhető az érdeklődés, nem úgy, mint a televíziózás esetében a már említett AGB – az ugyanis reprezentatív(nak tar-



BBC RADIO 1
EST 1967









tott) mintavételen alapul, és tízmillió ember véleménye 800-900 távirányító aktuális odakapcsolása szerint kerül kiszámításra. Ha a **MySpace**-re nyergelsz, PONTOSAN fogod tudni, hogy ki kíváncsi rád – megvan az azonnali feedback az érdeklődés mértékéről.

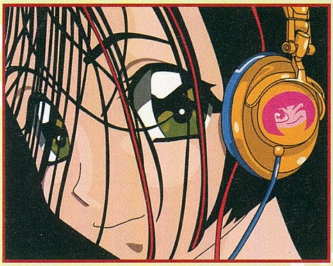
Mindenki jelen lehet, nincs megkötés, teljes a nyilvánosság, szabadon választható a forma. Madonna éppúgy elfér, mint a zajspecialista **Venetian Snares**, vagy éppen az 576 Online-os kedves fórumtársunk, **krx** (aki a
http://www.myspace.com/sickboycatdropper
oldalon keresztül mutatja be fokozatos, ám progresszív szellemi leépülését). Feltöltheted a grafikáidat, az általad kreált/vágott videókat, klipeket, szabadon konfigurálhatod a saját profilod grafikai stílusát – a MySpace a kreatív önmegvalósítás melegágya, a választási lehetőség paradicsoma. Sok értékes alkotóval, számtalan stílusirányzattal. Nem a *„kit fogadok el"*, hanem a *„kit szeretek igazán?"* origója.

CHIPTUNE

... de mivel videojáték-magazin vagyunk, ezért ideje végre rátérni arra, hogy gaming témában milyen audio-ínyencségekre csaphatunk le.

Az első opció agyasabb: a podcast, ami egy beszélgetős rádióműsor. Nem élő közvetítés: letölthető formában teheted magadévá, vagy az adott oldalról hallgathatod, stream formájában. Szinte minden témában találhatsz megmondóembereket, de kettőt kiemelnék.

Az első a **RetroGaming Radio** adása
http://www.retrogamingradio.com/.
A website-on feltüntetik a műsor fő irányvonalát, az interjúra hívott vendég nevét, a visszatekintő témáját (pl. Defender of the Crown), és a beszélgetés során megemlített témákat szép linkcsokor formájában közzéteszik, hasznos kiegészítésként.



Szakértő riporterek, tapasztalatot sugárzó műsorkészítési stílus, remek témák és a videojáték iránti elkötelezettség jellemzi. Második felvonásban a **GiantBomb** oldalát említeném meg (ami – micsoda meglepetés! – a
http://www.giantbomb.com/
címen érhető el): a parancsnoki székben a GameSpot egykori főszerkesztője, Jeff Gerstmann ül, ami elég komoly minőségbiztosítási tényező. Az oldal jelenleg blogként üzemel, végleges portál-formába most nyáron pofozzák majd. A podcastek színvonalasak, a műsorok itt is hozzáértésről és felkészültségről árulkodnak.

A különféle, játékzenékkel foglalkozó site-okat (többnyire illegális mivoltuk miatt) most nem nagyon boncolgatnám. Az egyetlen kivétel az **Overclocked Remix** website-ja
http://www.ocremix.org/
erről az oldalról újraértelmezett, remixelt és kifacsart videojáték-zenék tölthetőek le (gyakran teljesen új formába pofozva az eredetihez képest), a legkülönfélébb stílusokat érintő repertoárt felmutatva. A teljes lista jelenleg 1586 címből áll, és folyamatosan bővül.

Még ennél is több választási lehetőséget kínálnak a stream formájában (és igen szép számban) hallgatható netrádiók: a legegyszerűbben akkor csípheted el az ÖSSZESET, ha letöltöd a Winamp legfrissebb verzióját, és a „Shoutcast Radio" menüpont keresőjébe beírod a „game" szót: több, mint száz találatod lesz. Ennyi adót lehetetlen részletesen kivesézni (főleg, mivel elég sok anime-szemét is található köztük), ezért csak erősen szubjektív ajánlásba bocsátkoznék: leginkább a **Radio GOSU: 24/7 Video Game Music** csatornájára mutogatnék. Egyórás időintervallumon belül pörgött több Legend of Zelda-téma, a Radiant Silvergun záróakkordjai, a Tekken egy dinamikus darabja, diadalmas Chrono Trigger-szonáta, elmélázós, modern Metroid Prime és nosztalgikus Super Metroid, rockosított Final Fantasy VII, és a mosoly-indikátor Afterburner II – jelenleg épp a Lost Odyssey zongora-akkordjai zsongítanak. Kellemes választás még a **Radio PARALAX**, (Amiga / C64 / Retro vonalon mozog), a **GamingFM**, az **RPGLand Classics** (főleg az erős Nobuo Uematsu-jelenlét miatt), a **Chiptune-Radio 2K** pedig az ős-klasszikus SID-zajok szerelmeseinek szívét rabolja majd el.

MŰSORZÁRÁS

Nem. Senki nem mondta, hogy neked azt kell hallgatnod, amit közszolgálat és műsorsugárzás címszó alatt le akarnak nyomni a torkodon. Gondolkodj el rajta, hogy miért azt szereted, amit – talán mert sosem volt lehetőséged rá, hogy valami mást keress, csak elfogadtad, ami jött?

Kényelmes megoldás – de ha saját magadról van szó, ne legyél eltunyulva. Tengernyi opció közül választhatsz, ami mind a saját szórakozásodat szolgálja. Csak egy csepp utánajárás, és máris látod az új világ horizontját. (Ha Morpheus lennék, csipeszes szemüvegben bólintanék okos fejjel: *„Én csak az ajtót mutatom meg... belépni neked kell rajta."* És később, miközben Smith ügynök feltöröl velem egy nyilvános vécét, elgondolkodnék, hogy ezért a sz*r banalitásért pontosan ezt is érdemlem.)

Tyler
hc.one@freemail.hu



TELEFONOS csomagküldő SZOLGALAT
06 70 365 0385

PS3 PLAYSTATION 3

Army of Two	13999	akciós
Assassin's Creed	16999	kapható!
Battlefield Bad Company	16999	kapható!
Blacksite Area 51	16999	kapható!
Bourne Conspiracy	14999	kapható!
Burnout Paradise	13999	akciós
Call of Duty 4	16999	kapható!
Condemned 2	17999	kapható!
Dead Space	**16999**	**2008.10.24**
Eye Kamera + Eye Create	9999	akciós
Eye of Judgement (kamerával)	21999	akciós
FIFA 08	13999	akciós
FIFA 09 - magyar szinkronnal! - (várhatóan)	**16999**	**2008.09.26**
FIFA Street 3* **	**7499**	**aug.1-től**
Fight Night Ground 3* **	**7499**	**aug.1-től**
Gran Turismo 5 Prolugue	9999	akciós
Grand Thef Auto 4	13999	akciós
Guitar Legends 3 + gitár	25999	kapható!
Half-Life 2 Orange Box* **	**9999**	**aug.1-től**
Harry Potter A Főnix rendje* **	**7499**	**aug.1-től**
Haze	17999	kapható!
Heavenly Sword* **	**7999**	**aug.1-től**
Lego Indiana Jones	16999	kapható!
Lord of The Rings Conquest	**16999**	**2008.10.31**
Lost	9999	akciós
Lost Planet Extreme Condition	11999	kapható!
Medal of Honor Airborne* **	**7499**	**aug.1-től**
Mercenaries 2 World in Flames	**16999**	**2008.08.29**
Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots	**15999**	**kapható!**
Motorstorm* **	7999	aug.1-től
NBA 08 Sony	11999	akciós
NBA LIVE 09	16999	2008.10.03
Need For Speed Pro Street	13999	akciós
Race Driver Grid	16999	kapható!
Ratchet & Clank: Tools of Destruction* **	**7999**	**aug.1-től**
Resistance* **	**7999**	**aug.1-től**
Skate* **	**7499**	**aug.1-től**
UEFA Euro 2008* **	**7499**	**aug.1-től**
Uncharted* **	**7999**	**aug.1-től**
Untold Legends* **	**7499**	**aug.1-től**
PS3 gépcsomag	**akciós áron**	**hitelre is!**

***az akciós árak augusztus 1-től a készlet erejéig érvényesek!

PS2 Platinum PlayStation 2

és akciós termékek	**augusztus**	**30-ig**
24 - magyar felirattal! -	3999	3599
Black Platinum	4999	4499
Burnout 3 Platinum	4999	4499
Burnout Dominator	4999	4499
Burnout Revenge Platinum	4999	4499
Dragon Ball Z: Tenkaichi 3 Platinum	**9999**	**7999**
Dragon Ball Z: Tenkaichi Platinum	**5999**	**4999**
Dragon Ball Z: Budokai 2 Platinum	**5999**	**4999**
Dragon Ball Z: Budokai 3 Platinum	**5999**	**4999**
F1 06	5999	5399
FIFA 07 - szinkronos! -	4999	4499
Fight Night 3	4999	4499
God of War Platinum	5999	5399
Gran Turismo 4 Platinum	5999	5399
Jak X Platinum	5999	5399
Killzone Platinum	5999	5399
Medal of Honor Vanguard	4999	4499
NBA Live 07	4999	4499
Need for Speed Carbon Platinum	4999	4499
Need For Speed Most Wanted Platinum	4999	4499
NHL 07	4999	4499
Ratchet 3 Platinum	5999	5399
Ratchet Gladiator Platinum	5999	5399
Resident Evil 4	**6999**	**5999**
Smash Court Tennis 2 Platinum	5999	5399
Socom 3 Platinum	5999	5399
Spider-man 2 Platinum	5999	5399
Tekken 5 Platinum	5999	5399
The Godfather The Game	4999	4499
Tourist Trophy	5999	5399

PS2 PlayStation 2

Ace Combat Belkan War	5999	akciós
Age of Empires 2	5999	kapható!
Call of Duty 2 Big Red One	5999	kapható!
Call of Duty Finest Hour	5999	kapható!
Canis Canem Edition	9999	kapható!
Crash of the Titans	5999	akciós
Crash Tag Team Racing	5999	kapható!
Crash The Wrath of Cortex	5999	kapható!
FIFA 09 - ismét magyar szinkronnal! -	**9999**	**2008.09.26**
God Of War II	5999	kapható!
Grand Theft Auto Liberty City Stories	6999	kapható!
Grand Theft Auto San Andreas	4999	kapható!
Grand Theft Auto Vice CityGrand Theft Auto	5999	kapható!
Vice City Stories	6999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos! -	4999	akciós
Ice Age 2	4999	kapható!
Iron Man	12499	kapható!
Lego Indiana Jones	11999	kapható!
Mercenaries 2 World in Flames	**9999**	**2008.08.29**
Midnight Club 3 Remix	4999	kapható!
NBA LIVE 09	9999	2008.10.03
Need For Speed ProStreet	**7499**	**aug.8-tól**
Okami	5999	kapható!
Pro Evolution Soccer 2008	6999	kapható!
Ratatouille (Lecsó) Platinum	7999	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	14999	kapható!
Resident Evil Code Veronica	5999	akciós
The Chronicles of Narnia Prince of Caspian	9999	kapható!
Transformers	7999	kapható!
UEFA Euro 2008	**4999**	**akciós**
PS2 ezüst színű gép + memóriakártya	**34990**	**hitelre is!**

PSP

Ace Combat X	5999	akciós
Burnout Dominator	6499	kapható!
Burnout Legends	6499	kapható!
Daxter Platinum	5999	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA 07 Platinum	6499	kapható!
FIFA 09 - magyar felirattal! - (várhatóan)	**11999**	**2008.09.26**
FIFA Street 2	6499	kapható!
Fight Night 3	6499	kapható!
God of War Chain of Olympus	11999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	7499	akciós
Harry Potter and the Goblet of Fire	6499	kapható!
Lord of The Rings Tactics	6499	kapható!
Madden NFL 08	11999	kapható!
Medal of Honor Heroes Platinum	6499	kapható!
Metal Gear Solid Portable OPS	**5999**	**akciós**
NBA Live 09	11999	2008.10.03
Need For Speed Carbon	6499	kapható!
Need For Speed ProStreet	7499	aug.8-tól
NHL 07	6499	kapható!
Pro Evolution Soccer 2008	5999	kapható!
PSP Film konvertáló program	1999	akciós
Ratchet & Clank Size Matters	5999	kapható!
Sims 2 Pets Platinum	6499	kapható!
Tekken Dark Ressurection	5999	kapható!
The Godfather The Game	6499	kapható!
The Sims 2 Pets	6499	kapható!
The Sims 2 Platinum	6499	kapható!
UEFA Euro 2008	**4999**	**akciós**
PSP gép: fekete, ezüst		
+ 2GB Sony Memory Stick	**49990**	**hitelre is!**
PSP gép + Final Fantasy (limitált készülék)	**51990**	**hitelre is!**

Nintendo Wii

Alien Syndrome	5499	akciós
Battalion Wars 2	9999	akciós
Boogie Superstar + Mikrofon	**14999**	**2008.10.10**
Bully Scholarship Edition	13999	kapható!
Carnival Funfair Games	7999	kapható!
Chess	6499	akciós
Donkey Kong Jet Race	9999	akciós
Dragon Ball Z: Tenkaichi 2	**6999**	**kapható!**
Driver Parallel Lines	8999	akciós
Endless Ocean	8999	kapható!
FIFA 09	14999	2008.09.26
Ghost Squad	7999	akciós
Harry Potter A Főnix Rendje	9999	akciós
House of Dead Collection	11999	kapható!
Ice Age 2 Meltdown	**6199**	**akciós**
Littlest Pet Shop	14999	2008.10.10
Mario Kart + kormány	13999	kapható!
Mario Party 8	13999	kapható!
Mario Strikers Charged Football	13999	kapható!
Monopoly Here & Worldwide Edition	14999	2008.10.03
Naruto Clash of Ninja	13999	kapható!
NBA LIVE 09	14999	2008.10.03
Okami	**11999**	**kapható!**
Pokémon Battle Revolution	9999	akciós
Resident Evil : The Umbrella ...	9499	akciós
Sim City Creator	14999	2008.09.19
Super Mario Galaxy	13999	kapható!
Super Smah Bros. Browl	13999	kapható!
Wii Fit	**25999**	**kapható!**
Wii Play + Controller	14999	kapható!
Wii Zapper (Zelda Longbow Training)	**9499**	**kapható!**
Zack & Wiki	9999	akciós
Nintendo Wii készülék + Wii Sports	**64990**	**hitelre is!**

DS NINTENDO DS

Advance Wars: Dark Conflict	8199	akciós
Big Brain Academy DS	8999	kapható!
Boogie	4999	akciós
Donkey kong Jungle Climber	9299	kapható!
Dragon Ball Z: Goku Densetsu	4999	kapható!
EA Playground	4999	akciós
FIFA 09	**9999**	**2008.09.26**
FIFA Street 2	4999	akciós
Harry Potter A Főnix Rendje	4999	akciós
Harry Potter Goblet of Fire	4999	akciós
Legend of Zelda Phantom Hourglass	11999	kapható!
Mario & Sonic At The Olympic Games	12499	kapható!
Mario Kart DS	11999	kapható!
Mario Party DS	11999	kapható!
Mario Slam Basketball	11999	kapható!
Math Training	11999	kapható!
My Sims	4999	akciós
New Super Mario DS	11999	kapható!
Orcs & Elves	4999	akciós
Pokémon Diamond	11999	kapható!
Pokémon Pearl	11999	kapható!
Sim City	4999	akciós
Sims City Creator	9999	2008.09.19
Spore Creatures	9999	2008.08.29
The Simpsons The Game	4999	akciós
The Sims 2 Apartments Pets	9999	2008.08.22
The Sims 2 Castaway	4999	akciós
The Sims 2 Pets	4999	akciós
Zubo	9999	2008.09.26
DS Lite készülékek új színekben: zöld, kék, piros	**37990**	**hitelre is!**

XBOX 360

Ace Combat 6	9999	akciós
Alone in The Dark	**14999**	**kapható!**
Assassin's Creed	16999	kapható!
Battlefield Bad Company	16999	kapható!
Blacksite	16999	kapható!
Bourne Conspiracy	14999	kapható!
Burnout Revenge	7499	akciós
C&C Kane's Wrath	**9999**	**kapható!**
C&C Tiberium Wars	7499	akciós
Call of Duty 4		
- Game of The Year Edition - /plusz pályák	**17999**	**kapható!**
Colin Mcrae DIRT	7999	akciós
Crackdown - magyar felirattal! -	7999	akciós
Crash of The Titans	12999	kapható!
Dark Sector	14999	kapható!
Dead Space	16999	2008.10.24
Def Jam Icon	7499	akciós
Dragon Ball Z: Burst Limit	14999	kapható!
FIFA 07 - szinkronos! -	7499	akciós
FIFA 09 - magyar szinkronnal! - (várhatóan)	**16999**	**2008.09.26**
Forza 2	7999	akciós
Gears of War	7999	akciós
Grand Theft Auto IV.	13999	akciós
Harry Potter és a Főnix rendje - szinkronos! -	7499	akciós
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	14999	kapható!
Left 4 Dead	**16999**	**2008.10.31**
LEGO Indiana Jones	16999	kapható!
Lord of The Rings Conquest	**16999**	**2008.10.31**
Lost Odyssey	17999	kapható!
Lost Planet Extreme Condition	7999	kapható!
Medal of Honor Airborne	7499	akciós
Mercenaries 2: World in Flames	**16999**	**2008.08.29**
Naruto Ultimate Ninja Heroes	15999	kapható!
NBA Live 07	7499	akciós
NBA Live 09	16999	2008.10.03
Need For Speed ProStreet	9999	aug.8-tól
NHL 07	7499	akciós
Ninja Gaiden 2	16999	kapható!
Pro Evolution Soccer 2008	8499	akciós
Red Alert 3	**16999**	**2008.10.24**
Tenchu Z	7999	akciós
The Godfather The Game	7499	akciós
The Simpsons Game	7499	akciós
TimeShift	10999	akciós
UEFA Euro 2008	**7499**	**akciós**
Vampire Rain	7999	kapható!
Viva Pinata	7999	akciós!

XBOX 360 gépcsomagok hitelre is:
Arcade: 49990, Premium: 69990, Elite: 99990

576 KONZOL ÜZLETEK

Arena Plaza • Árkád • Campona • Duna Plaza • Europark
Mammut II • Pólus Center • WestEnd • Debrecen Plaza
Eger Agria Plaza • Győr Árkád • Kecskemét Malom
Nagykanizsa Centrum • Nyíregyháza Korzó
Pécs Árkád • Szeged Plaza • Tatabánya Vértes Center

itt játszva vásárolhatsz

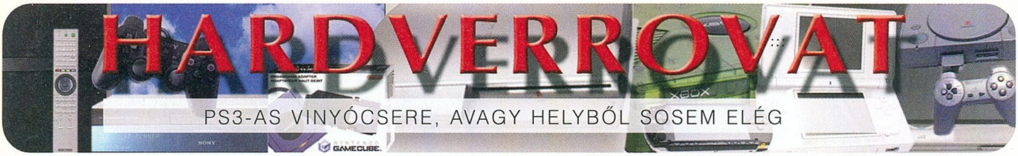
Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

Számítógépeink vírusvédelmét az ESET NOD32 Antivirus System biztosítja.
NOD32

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI PARTNERÜNK A VISION COMPUTERS KFT.
www.visioncomputers.hu

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, valamint a megjelenési dátumok változhatnak!
Az akciók a készlet erejéig, illetve a jelölt időszakra érvényesek!



HARDVERROVAT

PS3-AS VINYÓCSERE, AVAGY HELYBŐL SOSEM ELÉG

Figyelem! A Comgame 576 Kft./Kinizsi Invest Kft. semmiféle felelősséget nem vállal a Playstation 3 merevlemezének házilag történő cseréje miatt bekövetkező esetleges meghibásodásokért illetve adatvesztésekért. A HDD cseréjét mindenki kizárólag csak saját felelősségére végezze el.

Azt hiszem, egyre több PS3-tulaj szembesül azzal a problémával, hogy a 40, vagy akár 60 gigányi tárhelye egyszer csak kevésnek bizonyul. Nem csak az általunk felmásolt zenék, képek vagy videók, de a letöltött demók, előzetesek, sőt bizonyos full játékok (pl. Devil May Cry 4) is zabálják a helyet. Mivel a Sony sem bánja a merevlemez cseréjét (a hivatalos, gyári dokumentációk között is szerepel ennek leírása), miért ne tehetnéd meg akár te is? A garancia elvesztésétől nem kell tartanod (teljesen legális a dolog). Ha a későbbiekben (ne adj isten) bármiféle gond lenne a gépeddel, és azt szervizbe kellene adnod, egyszerűen tedd vissza az eredeti merevlemezt, de akár anélkül is beadhatod (igaz, ebben az esetben elhúzódhat az amúgy sem rövid szervizelési procedúra).

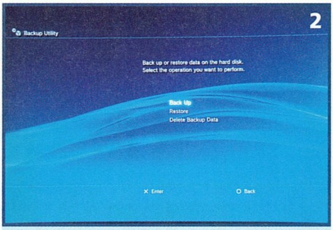
Mielőtt belekezdenél a cserébe, érdemes az adataidat lementeni a régi vinyóról. Aki nem csak a mentett játékállásokat, de az összes letöltött tartalmat és telepített játékot, valamint a felhasználókhoz tartozó valamennyi beállítást is szeretné viszontlátni az új merevlemezén, annak a PS3 beépített Backup funkcióját ajánljuk (zenék, képek, videók, játékállások egyesével is lementhetők a Copy funkcióval, de a felhasználói profilok, azok beállításai, a telepített demók és játékadatok csak a Backuppal elmentve állíthatók vissza). Ehhez szükséged lesz egy külső egységre, elsősorban USB-s merevlemezre. (Egy PenDrive kicsinek bizonyulhat, ha már elég sok minden van a gépeden.) Az USB-s merevlemeznél fontos megjegyezni, hogy FAT32 fájlrendszerűnek kell lennie, a PS3 csak ezt támogatja. Tehát az NTFS fájlrendszerűt át kell formázni FAT32-re. Windows alatt ezt megteheted, csak ügyelni kell arra, hogy nagyobb merevlemezeknél több partíciót kell létrehozni, mert a Windows max. 32 GB méretű FAT32 partíciókat tud létrehozni.

1



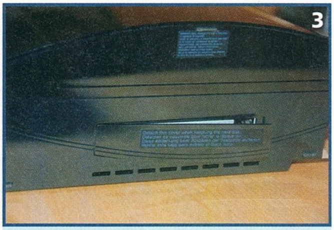
Mire van szükséged a cseréhez? Először is meg kell találnod a gépedben levő 40 vagy 60 gigás (Seagate márkájú) merevlemez utódját. Ma már széles a skála: 120, 160, 250 vagy akár 320 GB-ost is választhatsz. Fontos, hogy a PS3-ban 2,5 colos, vagyis notebookokba való merevlemez kapott helyet, SATA csatolófelülettel (a sima PC-kben 3,5 colos merevlemezek vannak). A mi választásunk egy 320GB-os Western Digital Scorpio merevlemezre esett.

2



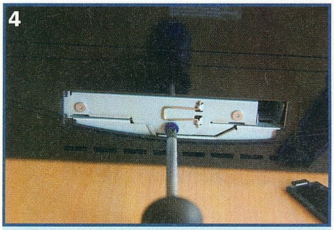
A Backup során a gépeden levő összes adat lementésre kerül. Maga a funkció a PS3 kezelőfelületén (XMB-n) a Settings\System Settings\Backup Utility\Back Up pont alatt érhető el. A külső eszköz kiválasztása után el is kezdődhet az adatok mentése, ami nálunk 32 gigás adatmennyiség mellett közel egy órán át tartott.

3



Miután végzett a gép, kapcsold ki (a Main Power, hálózati kapcsolót is) és áramtalanítsd (húzd ki azt a bizonyos dugót). Érdemes egy kicsit várni (hadd hűljön a merevlemez), majd nekikezdhetsz a régi vinyó eltávolításának. Először a PS3 oldalán levő műanyag fedelet pattintsd le (e mögött bújik meg az eltávolítandó alany). Ha nem akar lejönni finoman, lapos csavarhúzóval is rásegíthetsz.

4



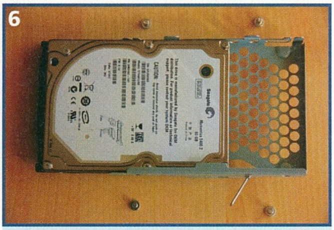
Ezután szükséged lesz egy csillagfejű csavarhúzóra, amivel egy kis kék csavart kell eltávolítani.

5



Következő lépésként a kis fém kallantyút nyisd ki, majd ennek segítségével csúsztasd el a merevlemez keretét jobbra.

6



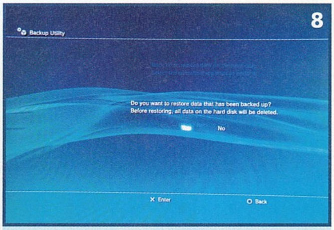
Most már a fémkerettel együtt kivehető a vinyó a PS3-ból. A kerethez négy kis csavarral van rögzítve, amelyeket a korábban használt csillagfejű csavarhúzóval távolíthatsz el. Ha végeztél, vedd ki a merevlemezt a keretből.

7



Ezek után csak fordított sorrendben kell megismételni a korábbi lépéseket: elsőként helyezd be az új merevlemezt. Csavard be a négy kis csavart, majd csúsztasd vissza a keretet a helyére. Zárd vissza a fém kallantyút, csavard be a korábban kivett kis kék csavart, majd pattintsd vissza a műanyag fedelet.

8

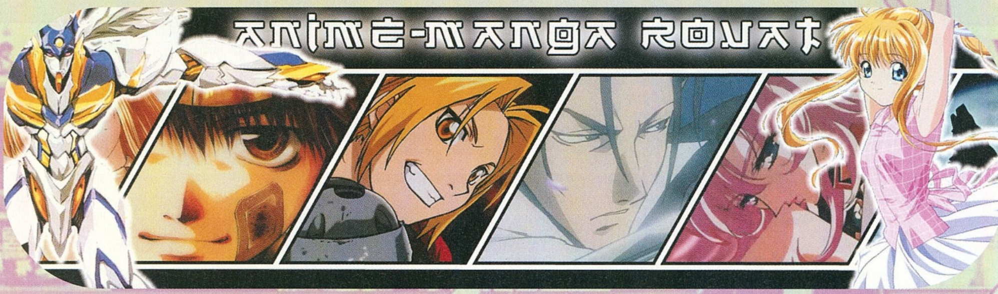


Most már készen áll a géped az újbóli bekapcsolásra. (Persze ne felejtsd el a tápkábelt és a többi kábelt is visszadugni, valamint a hálózati kapcsolót – Main Power – bekapcsolni.) Az elindítás után a PS3 először is meg akarja formázni az új merevlemezt, adj neki időt. Ezután csatlakoztasd a külső USB-s eszközt, amire kimentetted az adatokat. Most a Backup Utility alatt elérhető Restore pontot kell választanod ahhoz, hogy visszaállítsd a mentés előtti állapotot.Ez kb. annyi időt igényel, ameddig a Back up tartott.

A Restore végeztével pedig ott lesz minden, ami korábban a gépeden volt: felhasználói profilok, témák, demók, zenék, játékállások, immár egy jóval nagyobb háttértáron. Persze ne legyenek illúzióid: előbb-utóbb minden hely kevésnek bizonyul. (Murphy-nek biztos van törvénye erről.) De addig is, élvezd ki, hogy míg a haverod állandó gondban lesz, hogy mit töröljön a gépéről, mert már megint elfogyott a hely, addig te bátran tárolhatsz jóval nagyobb adatmennyiséget is.

Szóval, ha kicsinek találod a tárkapacitást a PS3-adban, cseréld nagyobbra és élvezd!

Boros Attila/BoroSati



NYÁR, SZERELEM

Ebben a hónapban viszonylag könnyed, már-már nyári témákra fordítjuk figyelmünket; ebben a szellemben fogunk foglalkozni humorosabb, vagy romantikusabb történetekkel. A Kanon igazi cukormázzal borított angst-bomba, szomorúság és szerelem egy helyen, a Love Hina pedig a vicces sorozatok és szép csajok kedvelőinek ajánlott – ebben a hőségben tökéletes választás lehet. Túl sokat nem is lehetne ehhez hozzáfűzni, ha csak azt nem, hogy hazai anime-rajongónak lenni hónapról hónapra egyre jobb, olyan mennyiségű és minőségű megjelenést kapunk mostanában… egyszerűen elképesztő.

Oldern

Kanon – ilyen volt (2002)



Kanon – ilyen lett (2006)



KANON

A Key egyik videojátékból készült animéjéről, az Airről már erős egy éve beszéltünk – most következzen a trió második darabja. A *Kanon* PC-re megjelent visual novelként, erotikus tartalommal felturbózott kalandjátékként kezdte pályafutását. Később a Dreamcast és a PlayStation 2 is kapott egy erősen cenzúrázott, mindenféle bűnös jelenettől mentes változatot, majd 2002-ben elkerülhetetlen módon jött az anime is. A Toei Animation által készített darab viszonylag hű volt a sorozathoz, de a kissé fura grafika sokaknak nem nyerte el a tetszését. Itt be is fejeződne mesénk, közbejött azonban az Air nagy sikere 2005-ben. Ennek hatására a Key stúdió megbízta az Air mögött álló csapatot, hogy készítsenek el még egy animét, ezúttal modern stílusban, 24 részen át. A Kyoto Animation roppant minőségi darabjairól híres stúdió (Air, Haruhi Suzumiya, FMP, Clannad), és csodaszép munkát végeztek a Kanon elkészítésekor: az eredmény egy mai szemmel nézve is látványos anime.

Nézzük hát a történetet. A Kanon főhőse Yuichi Aizawa, első pillantásra egy teljesen hétköznapi srác. Különböző okokból kifolyólag ismét abban a városba költözik vissza, ahol gyermekkorát is eltöltötte – most persze gimnazista szemmel túl sok mindenre nem emlékszik ebből. Rövid tartózkodásának első napjaiban azonban furcsa találkozásokra kerül sor közte és viszonylag ismeretlen hölgyek között. Yuichinak ezalatt rá kell döbbennie, hogy felelőtlen gyermekként sok olyan ígéretet tett másoknak, sok olyan kalandot élt át, amire szinte egyáltalán nem emlékszik. A város egyre inkább rátelepszik a fiatalra, de pozitív módon: mindent beleng a különös nosztalgia, a gyermekkori barátok és az új kalandok ígérete. Ez így elsőre igencsak bugyután hangzik, és valahol tényleg az: a Kanon picit gyermeteg, néhol bohókás, de emberi érzelmekre épít. Ebből fakadóan sokan lesznek, akiket az első pillanattól kezdve magával ránt a történet – de lesznek olyanok is, akik egy percnél többet nem bírják majd elviselni a magas hangon sikoltozó nagyszemű csajokat és a bugyuta, értetlen főszereplőt.

Kinek lehet mégis ajánlani ezt a sorozatot? Első körben azoknak, akik szeretik az Airt. Azoknak, akik valamiféle japán mentalitást véltek felfedezni a Shenmue-ban akkor, amikor Ryo mindig hülyén viselkedett Nozomi-val. Azoknak, akik szeretik az érzelembombákat, az aranyos zenéket, a roppant erős seiyuu-stábot (két szereplő kivételével a teljes szinkronstáb megmaradt a 2002-es anime változatból). Végül: a Key sikerrel járt a Kanon animére átültetésével is, úgyhogy teljesen logikus volt, hogy harmadik nagy munkájuk, a Clannad is feldolgozásra került 2007 végén. Hogy mit hoz a jövő a többi sorozatukkal kapcsolatban, az egyelőre kérdéses.

Itt ragadnánk meg az alkalmat, hogy picit beszéljünk ezekről a különös visual novel kategóriába tartozó játékokról és a belőlük készült animékből. Roppant érdekes, hogy Japánban ezek adják a PC-s játékeladások nagy részét: erotikus vagy normál tartalmú, viszonylag lineáris programok ezek, amelyekben a játékos csak azt választhatja ki, hogy például melyik időszakban hol tartózkodik. Az adott választási lehetőségekből kiszámítható módon következik az is, hogy végül melyik csajt sikerül „megfűzni". Hihetetlen egyébként, hogy a technikai fejlődés megállt: itt szinte 90%-ban a művészien megrajzolt hátterek és változó stílusú (de mindig statikus, rajzolt) szereplők kerülnek képernyőre; sehol egy STALKER, egy Crysis; a szigetország ebből a szempontból is egy másik világ. Akik ilyen játékok iránt érdeklődnek, azok nehéz helyzetben vannak: hivatalos úton ugyanis szinte lehetetlen angolul beszerezni egy ilyen stuffot, nem jelennek ugyanis meg felénk. Marad az import, és a reménykedés a rajongói fordításban. Vagy a japán nyelv megtanulása…



LOVE HINA



Bár a Kanon is eredeti változatában majdhogynem a „hárem" típusú animébe tartozik (hárem = egy fiú+rengeteg csaj körülötte), a Love Hina azonban le sem tagadhatná stílusát: egy hamisítatlan hárem stílusú vígjáték. Történetünk főszereplője Urashima Keitaro, aki egy igazi balfék. Nem kerül be abba az egyetembe, ahová szeretné, de azért Tokióban akar maradni, így elmegy a nagyszülők rezidenciájába: itt találkozik az első, de nem utolsó meglepetéssel a történetben. A nagy lakást azóta ugyanis egyfajta mini-kollégiumként használja öt igencsak szemrevaló hölgy: nekik pedig eszük ágában sincs sem kiköltözni, sem megtűrni a hebehurgya fiút. Végül a nagymama beavatkozásával a fiú lesz a házmester: ő felügyelhet majd a hölgyekre... ez pedig komoly bonyodalmak tömkelegéhez vezet majd.

Egy jó történet alapja a szereplőválasztás: ez itt sincsen másképp, a Love Hina nagyszerű figurákkal dolgozik. Itt van kezdetnek Urashima Keitaro, aki egy abszolút lúzer – a cikkíró mintha csak régi (mostani?) önmagát látná benne: a kicsit esetlen szemüveg, a hölgyek közelében nehezebb kommunikáció. Ehhez tegyük hozzá azt, hogy a legtöbbször ártatlan srácot mindig meggyanúsítják valamivel, és ő rendre meg is kapja érte a nem megérdemelt büntetést. Csajok? Kezdjük a legfontosabb szereplővel, Naru Narusegawával, az őrjöngő Vadállattal. Az ártatlan kislány – aki egyébként szintén a Tokiói Egyetemre akar bekerülni – néha iszonyatosan be tud gorombulni: ekkor legtöbbször Urashima kapja a verést. Aztán ott van Motoko Aoyama, aki minden perverz férfi rémálma. Miért? Mert roppant erős, jártas a harcművészetekben (ami esetében a kendózást jelenti), és úgy véli, Urashima a legroszabb, ami a világgal történhet. Motoko tehát mindig ott van, mindig figyel: és ha bármi hibát követ el főhősünk, akkor megpróbálja megbüntetni. Lehetne még rosszabb? Lehet. Kaora Su, a külföldi 13 éves kislány: ő a szó legszorosabb értelmében *furcsa*. Különös játékszerei legtöbbször félig-meddig romba döntik a házat, mondatai sosem illenek az éppen aktuális szituációhoz, és ha eljön a vörös hold... na, azt ne akarjátok tudni. Akadnak még egyéb szereplők is, mint a mindig részeg és perverz Mitsuke, a figyelemreméltóan naiv Shinobu; netán a picit lassú, de éppen ezért szerethető Mutsumi.

A Love Hina az első epizódokban gyorsan felépíti magának az alaphelyzetet, megismerteti velünk a történet alapjait, azután pedig színes-szagos koktélokkal kínál majd. Ritkán van összefüggő, több részen átívelő cselekmény, legtöbbször ugyanis az epizódok önálló életet élnek, saját minitörténetekkel. A megannyi kulturális poén között néha egy kis népművelésre is jut idő, az egyik fejezetben például egy Saiyuki-színdarabot is előadnak hőseink.

Ha össze kellene foglalni a történetet, azt mondanánk: a Love Hina egy fordított hárem. A hárem-animékben ugyanis adott egy fiú főhős, akit minden női karakter imád, és aktívan udvarolnak neki. Itt ennek a fordítottja történik: Urashima keményen küzd azért, hogy egyáltalán befogadják, nem hogy még udvaroljanak is neki. A sorozatot Ken Akamatsu vetette papírra manga formájában 1998-tól kezdődően. Itt három évig futott a széria, mielőtt befejeződött volna. Ezt a huszonöt részes anime, két 45 perces különkiadás, és egy három részes OVA, a Love Hina Again követte – utóbbit egyébként már mindenütt erősen kritizálták az új szereplők és az eredetitől eltérő hangvétel miatt. Az érdeklődőknek tehát bőven van miből válogatnia, ha Love Hinát szeretne: mi ezúttal is az animét ajánlanánk, a mozgalmasabb jelenetek és a jó szinkronstáb miatt.







BACK TO 2D: A METROID ANOLÓGIA

Távoli planéták, idegen civilizációk vibráló látványának árnyékában mutatkozik meg, milyen páratlan az emberi lét fantáziája. Hiába a magunk mögött hagyott huszonkét esztendő, a Galaktikus Szövetség látszólag végtelen birodalma lebilincselőbb, és szerteágazóbb, mint valaha. Bár anyagi határai nincsenek, ismeretlen bolygói, felfedezetlen csillagrendszerei, bölcs, vagy épp állatias ösztönnel felruházott élőlényei mindig gondoskodnak arról, hogy ne érezzük magunkat a fogható valóság közelében. Talán ezért olyan titokzatos és félelmetes egyszerre a Metroid világa, amely mesterien formálta át az egykori 2D-s univerzumát a hármas számú dimenzióba. A Retro Studios 2002-es újonc csapatának áldozatos munkája elismeréseként a szakma tonnányi díjjal jutalmazta a texasi formációt, akik Shigeru Miyamoto vezetésével példátlan módon meneteltek át a térgeometria mezsgyéjén – úgy, ahogy előttük még senki más.

Bár a Metroid esszencia az elmúlt hat évben a Prime szériának köszönhetően a harmadik dimenzióban halmozta a sikereket, a franchise 2D-s mivoltának népszerűségéhez a mai napig nem fér kétség. Mivel jelenleg nincs a sorozat konkrét folytatására-előzményére vonatkozó útiterv (vagy csak nagyon jól titkolják az illetékesek), utánajárva a lehetséges irányvonalaknak, a klasszikus epizódok vonzásában ragadva következzen egy érdekes összeállítás, amely alapján a kiotóiak visszatéríthetnék Samus Aran kisasszonyt az erő kétdimenziós oldalára.

Stinger [GFS Headquarters]
stinger@576.hu



METROID II REMAKE

Az első igazán sikeres handheld konzol, a klasszikus Gameboy anno rendkívül kevés exkluzív játékot mondhatott magáénak, mert az esetek többségében nem új ötletekkel, sokkal inkább nagygépes átiratokkal beszélték tele a fejlesztők fejét, akik (jó iparos módjára) ontották is a nagy nevek lebutított, hordozhatóra formált átiratait. Ezért is meglepő az, hogy a Nintendo egy olyan elismert és népszerű akció-kalandjáték számára készített Gameboy exkluzív folytatást, mint amilyen a Metroid volt 1986-ban. Szintén érthetetlen, hogy az egyébként abszolút hardcore Metroid II: Return of Samus miért nem kapott olyan ráncfelvarrós átiratot GBA-ra, mint amilyen az első epizód újragondolása és kiegészítése volt a Metroid: Zero Mission kapcsán, 2004-ben. Miután nyilvánvalóvá vált, hogy a kiotói óriásnak nincs a tervei között új köntösbe bújtatva ismét az SR388 felszínére küldeni kedvenc fejvadászunkat, a DoctorM64 becenevű argentínai származású úriember megkezdte a saját Metroid II: RoS remake-jének fejlesztési munkálatait. A dizájneri és programozói gyökerekkel bíró srác amellett, hogy elismerésre méltó munkát végez, részletesen dokumentálja a fejlesztés minden fázisát is. Az AM2R (Another Metroid 2 Remake) hivatalos blogján közzétett információk alapján már több, mint két éve folyó projekt nagyon jó úton halad a totális megvalósulás felé, köszönhetően a masszív rajongói támogatásnak, segítségnek és biztatásnak. A hivatalos AM2R oldal screenshotokkal, fejlesztői bejegyzésekkel és mozgóképes anyagokkal várja az érdeklődő tekinteteket: http://metroid2remake.blogspot.com



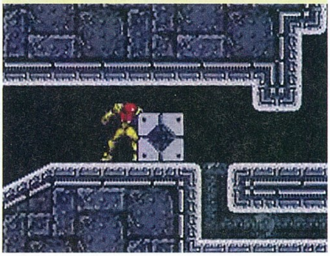




METROID: SR388

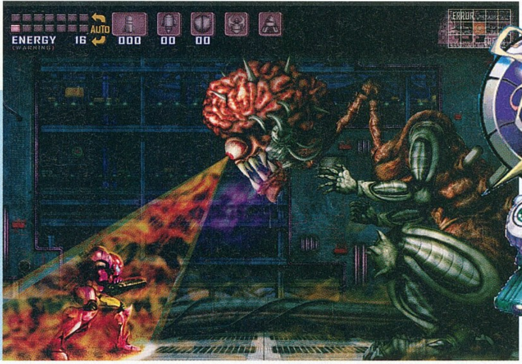
Az SR388 planéta körüli felhajtás nem véletlen: ez ugyanis az a (Galaktikus naptár szerinti) 23X0 évben bejegyzésre került XVI. osztálybesorolású mérgező égitest, ahonnét a Metroid faj, és természetes ellensége, az X parazita származik. (A zord és kietlen világról, a Metroid szó jelentéséről és sok egyéb izgalmas, érdekes tényről a hazai Metroid Galaxy Guide oldalán olvashatsz bővebben: http://gametourmix.redpanda.hu/?page_id=872). Mint a sztori oszlopos helyszíne, különös figyelmet érdemel a rajongók részéről, mert a vele kapcsolatos bővebb információkkal csak a hivatalos, négykötetes japán nyelvű Metroid manga szolgál, játékos feldolgozásban pedig egyedül az 1992-es Gameboy epizódban szerepel. Az AM2R projekttel párhuzamba állítható Metroid: SR388 szintén egy fanmade projekt, ám megvalósítását tekintve sokkal távolabbra mutat, mint bármely eddigi „nem hivatalos" Metroid kezdeményezés. A játék ugyanis nem egy már létező epizód újrafeldolgozását, átalakítását tűzte ki célul, hanem az első bittől az utolsóig teljesen egyedi megvalósítást tükröz, amelyhez az 1994-es Super Metroid sprite-jait és grafikus építőkockáinak egyes elemeit dolgozták fel újra a fejlesztők. Ettől azonban még akár egy módosított klónnak is hihetnénk a projektet, az igazi egyediséget azonban a saját kezűleg készített új fegyverek, speciális mozdulatok és ellenfelek jelentik. Mit is jelent mindez? Lényegében egy totálisan új játékot kapunk, cool átvezető animációkkal, saját (ám a Metroid univerzumába masszívan illeszkedő) történeti cselekménnyel, áthangszerelt zenei aláfestéssel és tonnányi egyedi ötlettel, ami végeredményül teljes és abszolút életképes játékot jelent. Az SR388-ban Samus például saját testsúlyát felhasználva Lara Croft módjára képes sziklákat, és masszívabb tárgyakat is elmozdítani, eltolni az útból, amely mozdulat csak egy a sok újításból – ezt felhasználandó, ez idáig még nem tapasztalt logikai feladványokat és ügyességi kihívásokat is kapunk majd, ha a projekt teljes egészében elkészül. Az internetre bocsátott SR388-as videotrailer minden porcikájában mestermunka: páratlanul hangulatos, és akár hivatalos retail prezentációnak is elmenne, ráadásul magából a játékból is rengeteg újdonságot felfed – így nem is csodálkoznánk azon, hogy ha a Nintendo a maga módján útját próbálná állni a több, mint hat főt számláló csapat készülő mesterművének. Erre sajnos minden esély megvan, pediglen épphogy támogatni kellene az ilyen projektek létrejöttét és akár Wiiware-ként, vagy előzetes egyeztetések után Third Party címként megjelentetni valamely életképes Nintendo platformon. Az SR388 projekt blogja a http://www.destructoid.com/blogs/vonrichter címen található, a trailer pedig a gametrailers oldalán lelhető fel (http://www.gametrailers.com/player/usermovies/43532.html)





SUPER METROID HD REMIX

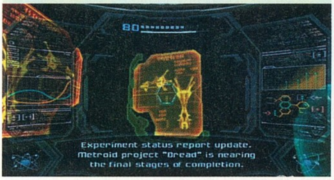
Bizonyára sokatokban felmerült már a legkedvesebb játékaitok kapcsán, hogyan mutatnának a kedvenc pixelhőseitek modern köntösben, például a jelenkor technikai vívmányának megfelelő HD készülékeken. Nos, az Xbox 360 eljövetelével ez a lehetőség elvileg már bármelyik leporolt franchise esetében megvalósulhat, hiszen egyre-másra gyarapszik azoknak a retro gyöngyszemeknek a száma, amelyek valamely módon az Xbox Live Arcade kínálatában is felbukkannak. Az 576 Konzol szerkesztősége maximálisan támogatja a „Retro HD Remake” kultúra terjedését, így szívesen vennénk valamit a Nintendo ötletgyár nagy klasszikusainak ráncfelvarrt változataiból is. Bár az ötlet a Wii kapcsán nem csak és kizárólag technikai, sokkal inkább szemléleti ellentétekbe ütközik, a nagy N keresve sem találhatna jobb prototípus alanyt magának a feladathoz, mint minden idők legjobb 2D-s akció-kalandjátékát, a Super Metroidot (1994, SNES), amely szinte ordít egy ilyen átirat elkészítéséért. Az általunk elképzelt végtermék szavakkal egyelőre leírhatatlan, hosszú távon azonban egy véleményen vagyunk az Alchemist Defined fedőnevű grafikus művésszel, aki a digitális képalkotást segítségül hívva képek formájában igyekszik átadni a Metroid rajongók képzeletének szüleményét. Ragaszkodva a mondáshoz, miszerint „egy kép gyakran többet mond száz szónál is”, íme néhány nagyfelbontású fotó arról, hogyan is képzeljük el a Super Metroid HD Remixben szunnyadó látvány-orgiát. [Megjegyzés: a fotó ezen a linken is megtekinthető: http://alchemistdefined.wiredotaku.com/metroid_wallpapers.htm





METROID DREAD

Elérkeztünk ahhoz a játékhoz, amelyről mindenki csak suttog, valójában azonban még soha, senki nem bizonyosodhatott meg arról, hogy valaha is létezett volna. A régóta pletykált Metroid Dread DS a 2005-ös E3 egyik előzetesen kiszivárgott Nintendo prezentáció szereplőjeként lobbantotta fel a remény szikráját a rajongókban, amelyet végül nem mutattak be a kiállításon, mi több: a Nintendo a szárnyra kapott találgatásokról tudomást sem véve csak hónapokkal később sütötte el a „bocs fiúk, elírás volt, semmilyen 2D-s Metroid epizód bejelentése nem várható a közeljövőben” című mondókát. Az egyre halványabban pislákoló remény lángja azonban újra és újra a magasba szökellt, amikor egyes híroldalak meg nem nevezett forrásokra hivatkozva azt állították, mégiscsak készül a franchise történeti vonalát lezáró Metroid Fusion folytatása Nintendo DS-re – persze szigorúan titokban, a jelenlegi casual irányultság mellett ugyanis a köztudottan a hardcore réteg jelenlétét erősítő folytatásnak nem teremne babér. A Metroid Prime 3: Corruptionben elrejtett üzenet csak tetézte a játék körül kialakult sejtelmes légkört, így Mark Paciniék (Retro Studios) is magyarázkodhattak eleget a sajtónak, amikor az Űrkalóz bázison elhelyezett terminál szkennelése közben napvilágra került információról faggatták őket az újságírók. A Nintendo amerikai és európai divíziója köztudottan cáfolt már meg olyan dolgokat üzleti okokból, amelyek a megfelelő pillanatban mégis igaznak bizonyultak, így továbbra is bizakodóan tekinthetünk a jövőbe egy esetleges, a Nintendo DS képességeit kihasználó új 2D-s Metroid epizód kapcsán, amely továbbvinné a 2002 óta lezáratlan cselekményt.





METROID COLLECTION DS

Ha a Nintendo nem is szándékozik a közeljövőben újabb kétdimenziós kalandtúrába taszítani dögös fejvadászunkat, a fiatalabb generációra gondolva előrukkolhatnának egy remek kis Metroid kompilációval, amely a klasszikus vonalat követve, némi plusz médiatartalommal kiegészítve afféle muzeális körítésben tenné elérhetővé a sorozat egyes darabjait, kezdve az 1986-os első epizódtól kezdve, egészen a Metroid Fusionig. Egy apró játékkártyán egy fantasztikus történet lebilincselő fejezeteit hordozni nagyszerű dolog – főleg úgy, hogy hivatalos kiadást tartunk a kezünkben, nem holmi internetről letöltött warez emulátor tartalmat. Még igazán nagy megerőltetést sem igényelne, hiszen az első két epizód már a Virtual Console szolgáltatás részét képezi, pillanatig sem tartana hordozható példányt készíteni belőlük. Az 576 Konzol már csak a sorozat iránti tiszteletéből is beruházna egy szerkesztői példányra – te hogy döntenél?

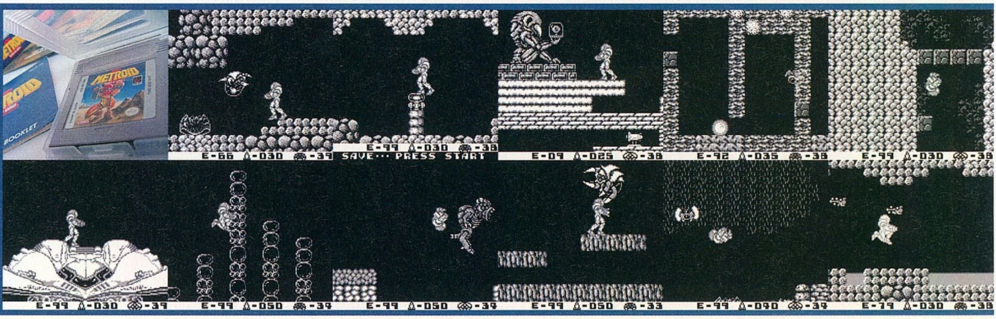






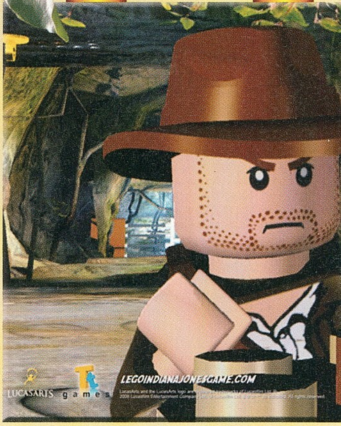


METROID GAMEBOY



HA EGYSZER A LEGO BIZNISZ BEINDUL









Lucas papának nagyon bejött a Lego videojátékos biznisz, és ha már a Star Wars után Indy Jones kalandjait is újra elővette a mozgóképes iparban, úgy gondolta, hogy a közkedvelt régész a virtuális világban is termelhet még egy kevéske zöldhasút. A siker kedvéért természetesen semmit sem bízott a véletlenre, így alapként előkerült a teljes klasszikus trilógia, beindult az utóbbi években újra működőképesnek tűnő LucasArts, nem utolsó sorban pedig a jól ismert történetek mellé belekerültek a boszorkánykonyhában fortyogó főzetbe a nem kevésbé jól ismert szereplők is – akár más történetekből, vagy/és rejtett karakterként is. Nem mondhatni, hogy az ehhez rendkívül hasonlatos recept a Star Wars-játéknál nem vált be, így én is komoly reményekkel ültem le az **Indiana Jones – The Original Adventures** elé, miután a szekrény mélyéről előkaptam a bölcsi óta nem viselt bőrkabátot, Indy-kalapot és ostort.

A kaland ott kezdődik, ahol a '81-es, Spielberg rendezte *Frigyláda*, avagy az őserdőben bandukolunk társainkkal (akiket közben módszeresen ritkítanak az ungabunga őslakosok), majd betérünk a barlangokba, miközben pókokkal, óriáspókokkal, nyilakat köpködő kőfejekkel, egyéb csapdákkal és szakadékokkal gyűlik meg a bajunk. Persze folyamatosan jönnek a gegek is, amelyeket a Lego-játékknál már megszokhattunk, így nem meglepő, hogy még ha a fejemet nem is vertem az asztalba a röhögéstől, azért elég jól elröhögcséltem az olyan jeleneteken, mint pl. az aranyfej elrablása utáni kifosztás, mikor Indy egy C-3PO fejet kap elő a tatyójából – persze a csel nem jön be, de a lényeg, hogy mosolyogtató a pillanat. Persze ez csak a kezdet, hamarosan az egyetemen találjuk magunkat (a kis legolányok szemeiben legoszívecskék dobbannak hőn szeretett tanárukat látva), ahol a trófea-terem mellett megvannak az Indy-filmek feldolgozásaihoz vezető utak (mindegyik film hat pályából áll, amelyeket egymás után csinálhatunk meg) is.

Amennyiben ismered a Lego Star Wars-t, Indy sem fog nagy meglepetéseket okozni. Egymás után teljesítjük a küldetéseket, gyűjtögetjük a színes csavarokat (persze mindent szétverünk), kapaszkodunk és lengedezünk az ostorral, szétütjük az ellenfeleket, megoldjuk a logikai feladványokat (hümmm…), megnyitjuk az új karaktereket, akiket aztán a free módban alkalmazhatunk is, ezzel időnként új élményekhez jutva, új felfedezéseket téve. Persze tehetjük mindezt ketten is, ezzel növelve az élvezeti faktort (némi csapatmunka is van, hiszen előfordul olyan akció, amit csak az egyik fél tud megtenni, ilyenkor érdemes megvédeni a társunkat a támadásoktól, miközben az végzi a dolgát: javítás, építgetés, stb.).

A pályák, avagy a történet amúgy jól követi a filmek világát: megyünk Marionhoz a hófödte hegyekbe, ahol összeakasztjuk a bajszunkat a csúnya náci legókkal, aztán jön a Frigyláda keresése, meg a kígyók, meg az őslények, a sikoltozás és menekülés (ja nem, ez már a *Jurassic Park*), a további részeknél meg előkerülnek a mókás kis étkezések, amelyeknek alkalmával minden élő és holt terítékre kerül, no persze később a szent Grál is középpontba kerül. Ezen missziók alatt járhatunk gyalogosan, csónakázhatunk és hajózhatunk, lóhátra pattanhatunk, autózhatunk, illetve teherautókon is ugrálhatunk, de talán nem okozok meglepetést azzal sem, ha elárulom: a bánya csilléi is előtérbe kerülnek.

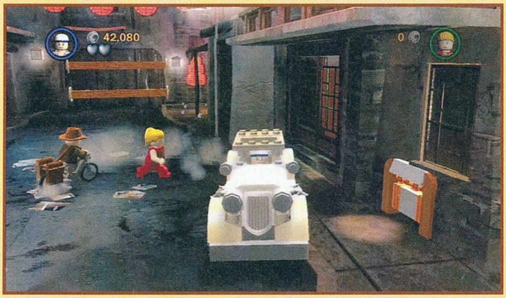
Egyszóval van itt minden, amire egy Indiana Jones-rajongó vágyhat, ráadásul nem csak a tartalom, de a külső is kifejezette telitalálat. Az újgenerációs Star Wars-ok esetében eléggé látható volt, hogy a grafikus motor még az előző generációs gépekhez készült, és csak kicsit optimalizálták azt a HD-szorakoztatáshoz, ám Indy már mintha pofásabb lenne, legalábbis nekem úgy tűnt. A kis figurák akár a kezünkből is odakerülhettek volna a képernyőre, és a környezet ugyan igencsak művi, ez tökéletesen illik a Lego világához. Nem zavaró az összkép, sőt talán így a legjobb a grafikai prezentáció megvalósítása (természetesen ettől még a program egyik újgenerációs gépet sem használja ki teljesen, ellenben a PS2-es verzióval, amely szerintem a hardver lehetőségeihez képest maxi jó lett – huppsz, még Jar Jar is bepofátlankodott a Lucas-univerzumból). Ami zavaró, hogy a játékban egy pillanat sincs, amikor tudatosulhatna bennünk, hogy náci katonák az ellenfeleink (célpontban az egyenruhák, a folyton mosolygós kis katonafejek, és

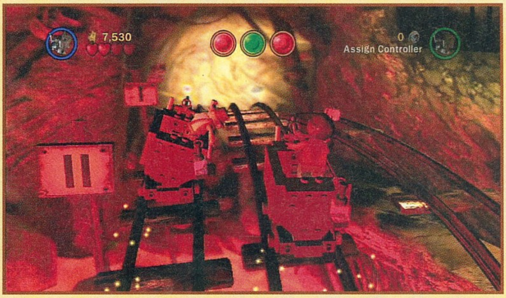












hasonlók). Persze ezúttal nem *A végzet templomára* gondolok: ez vélhetőleg a fiatalabbak lelki békéjének megőrzését szolgálja. De nem hinném, hogy mindez különösebben számít, hiszen anno az én korosztályom is kisgyermekként látta a filmeket (nácikkal és természetfelettivel együtt), oszt' mégsem álltunk meg a fejlődésben (avagy egy nagy tasli a korhatárt besoroló bizottságoknak, a cenzúrának, a sok jogvédőnek, és a hasonlóknak, akik miatt ma már elvileg semmi sem lehetne olyan, amilyennek lennie kéne). Na jó, én megálltam, de az a *Micimackó és drogos bandája* című lengyel ifjúsági bábsorozattól volt, nem pedig a kalandfilmektől.

Ha már olyan dolgokról van szó, amiket nehezményezek... Alapvetően rendben van az irányítás, de az ugrálós, klasszikus platformer részeknél kilóg a lóláb. Gyakran előfordulhat, hogy melléugrunk, rosszul esünk, és többnyire nem is a mi hibánkból következik be a baj, ami azért elég dühítő. Volt, hogy egy ugrást ötször kellett megcsinálnom, mert egész egyszerűen nem úgy mozdult emberem, mint ahogyan azt szerettem volna. A legnagyobb bajom azonban, hogy az egész Lego-széria egyre gyerekesebbé kezd válni. Egyszerű, kicsit bugyuta, sokszor ellaposodó ugrálgatás és gyűjtögetés, vagy csatározás. Nem zárom ki, hogy bennem van a hiba, és csak nekem jönnek be inkább a felnőttesebb stuffok (vagy amiket én gondolok felnőttesebbnek), de szerintem egy ilyen nagy címet illett volna komolyabban megoldani. Elvégre akik anno imádták a trilógiát, azok ma már 25-45 között vannak, a mai kissrácoknak az első három Indy-mozi meg nem biztos, hogy akkora élvezetet okoz, mint anno nekünk – ha pedig rájuk gondolunk, illet volna az új részt is benyomni a régiek mellé (az ifjú Jones kalandjait bemutató tévésorozat is csak extra pályaként lelhető fel, és persze nem olyan méretekben, mint maga a széria). Bár lehet, rossz üzletember lennék, hiszen akkor nem lehet újabb teljes áru játékot kiadni az új film adaptációjával, arról nem is beszélve, hogy ha szegény járókeretes Harrison Fordot Lucas papa még két mozira ráveszi, akkor az újabb trilógia megjátékosításáról is lecsúsznánk. Kár lenne...

Ha őszinte akarok lenni, muszáj bevallanom, hogy szenvedtem az elmúlt egy hétben, mint a kutya. Indiana Jones a virtuális Lego-világával nem kötött le, egyáltalán nem tudtam beleélni magam, ráadásul még a cikk is alig akart megszületni, annyira nem tudtam, mit is írhatnék egy olyan játékról, ami szinte ugyanaz, mint amiről már írtam egyszer (Star Wars), csak éppen más szereplőkkel. Ezt csak azért írtam le, hogy aki szintén nincs oda a Lego-sorozatért, az tudja, hogy mire számíthat. Hiszen amellett, hogy én nem vagyok oda értük, a LucasArts termékei nagy népszerűségnek örvendenek, ráadásul el kell ismernem, hogy nem is rosszak – egyszerűen csak nekem nem az eseteim. Az Indina Jones is szép lett, plusz rendben van a játszhatósága és szavatossága is (bár némi online játékmód is helyet kaphatott volna), a zenék pedig szokás szerint megegyeznek a filmekből ismert dallamokkal, amelyek alapvetően zseniálisak.

Összegezve tehát: az Original Adventures a célközönségnek, avagy a gyerekeknek tökéletesen megfelel, még ha semmi igazán újat nem is hoz, de rajtuk és a fanatikus rajongókon kívül nem sokaknak fog tartós élvezetet és örömöt okozni a stuff. Szép, kellemes, hangulatos, tele van tűzdelve jópofa gegekkel, amiket leginkább a filmfanok fognak érteni, és amelyek miatt egyszer azért érdemes végigjátszani a programot, de egy idő után már csak az előbb említett célcsoportok fogják élvezni az összhatást. Hibái nem vészesek, így amennyiben úgy érzed, te azok közé tartozol, akiknek a leírtak szerint elkészült a játék, bátran vedd meg, nem fogsz csalódni benne – jöhet az ostorozás, a hatalmas kőgolyó elől menekülés Crash módra, és a többi móka. Az idősebbek, és a nem annyira fanatikusok pedig vigyázzanak vele, és először kérjék kölcsön, vagy legalábbis valamilyen módon próbálják ki. Az erő... akarom mondani, az ostor és a kalap legyen veletek! :) Nem utolsó sorban pedig kellemes nyaralást, jó időt, nagy pihenéseket kívánok mindenkinek.

(Ja, és nem akarok sem Lego Batmant – bár ez biztosan lesz –, Lego Pókembert, Lego Gyűrűk Urát, Lego Rambót, és hasonlókat. Elég volt.)

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

MARTIN BELESZÓL!

Nekem egy icipicivel jobban bejött, mint a Star Wars verzió, mégpedig azért, mert ez a „valós" környezet sokkal viccesebb Legóból megépítve. A kooperatív lehetőség egyébként nagy kedvencem szinte bármelyik játékban, és ez itt nagyon babán van megoldva. Maximálisan elégedett vagyok a Lego Indy-vel, jogos a 8 pont.



ps2

LEGO INDIANA JONES

LUCASARTS / TRAVELLER'S TALES
MÁS VERZIÓ: PSP, DS, WII

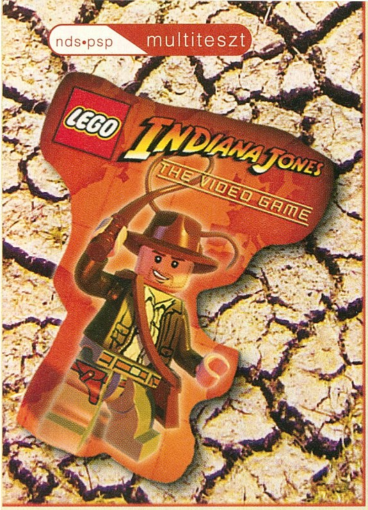
grafika:	jó (ps2: kiváló)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS2	1-2 játékos (coop) dpl ii, memóriakártya 8 mb (128 kb min.)
PS3	1-2 játékos (coop) dd 5.1, 720p/1080p
X360	1-2 játékos (coop) dd 5.1, 720p/1080p

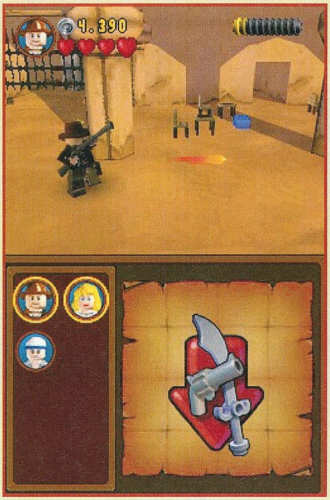
✔ indy, lego, teljes trilógia
X könnyű és gyerekes, nincs online mód

PS2 PS3 X360

8 pont



TITIRITI-TITITI





Szerencsésnek mondhatom magam, ugyanis éppen a tesztpéldányok beszerzése előtt néztem végig a legendás Indiana Jones trilógiát. Nem tagadom, mostanában igen nagy rajongója lettem a sorozatnak. A munkahelyemről is majdnem lógtam az egyik nap, mert nem sikerült befejeznem meló előtt az egyik részt. Gondolkoztam, hogy betelefonálok, előadom a beteget: „Köhöm, köhöm, nagyon fáj a torkom…" – a háttérben meg John Williams klasszikus dallamai: *Titiriti-tititi*. Aztán csak bementem. Lényeg a lényeg, pont jókor jött ki a trilógiát feldolgozó videojáték, ügyesen időzítve a 4. rész mozipremierjéhez, valamint a korábbi részek felújított DVD változatainak megjelenéséhez. Lássuk, hogy miként szerepel a két handheld masina feldolgozása.

Lényegében multitesztről kellene szólnia a cikknek, de nagy bajban vagyok, mert a címtől és a feldolgozás témájától eltekintve két teljesen más játékról beszélünk. A PSP változat gyakorlatilag a nagygépes verziók butított portja, míg a DS-es verzió egy teljesen különálló pályafelépítéssel, és megannyi érdekes minijátékkal felvértezett, teljesen eltérő cucc. Nézzük meg nagy vonalakban a verziók sajátosságait.

A feldolgozás a mára már 27 éves klasszikus minden egyes epizódját tartalmazza, így az Elveszett frigyláda fosztogatóit, a Végzett templomát és szintúgy az Utolsó kereszteslovagot is (személyes kedvenc). Egyébként itt kell megjegyeznem, hogy ha Indy kalandjai nincsenek, akkor Tomb Raider sorozat sincsen, mert nem picit merítettek innen ötleteket a készítők. A program maga nagy vonalakban ugyanaz, mint a korábbi Lego Star Wars game-ek, csak picit több kalandelemet és rejtvényt tartalmaz. Hasonlóan – mint a film – könnyed, minden korosztály számára fogyasztható kikapcsolódás, nem több, nem kevesebb.

DS. Kicsit deja vu érzése lehet annak, aki játszott a korábbi DS-es Lego Star Wars játékokkal a platformon. Ugyanaz a csapat felel érte, aki azt az alapvetést is elkövette. Hasonló a design, ugyanaz a játékmenet, ugyanaz a körítés – gyakorlatilag csak a téma változott. Az űrháború helyett a kincsvadász régész náci hordák elleni kalandjait élhetjük át. Hasonlóan, mint tavaly, a többi változatért felelős (legendás) Travellers Tales ismét hátat fordított a DS tulajoknak, és átpasszolta a fejlesztés jogát a kevésbé ismert TT Fusion csapatnak. Ebből következik, hogy a DS-es rész nem egy szimpla port, hanem a gép képességeit teljes mértékben kihasználó, saját pályatervvel és minijátékokkal felvértezett változat. A progi tartalmazza egyébként a többi verzió átvezető jeleneteit is, és mint tudjuk nem kevés ilyen van – ezt a videók minősége sínylette meg (finoman fogalmazva gyengécskék).

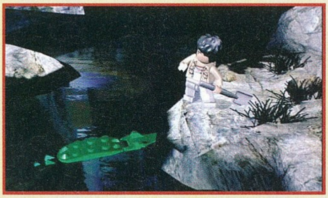
A PSP változatot egyébként az imént említett, a nagygépes változatokért felelős csapat készítette. Lényegében a játékmenet hasonló, csak más a forgatókönyv, illetve eltér a pályák felépítése. Akció-platformjáték, ahol minden pályán főhősünk mellett egy társ is a segítségünkre lesz. Mindketten különböző és eltérő képességekkel bírnak, így többször kell váltanunk köztük, ha tovább akarunk jutni a fejezetben. (Például egy kisebb vájaton csak egy alacsonyabb karakter, mint pl. a Végzett temploma részben megismert Picúr képes átbújni.)

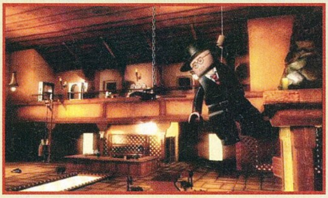
Ez a fajta játékmenet igen megdobja a progi hangulatát, sőt, DS-es változat tartalmazza a wi-fis multit is, így akár ketten is végigizgulhatjuk a kalandokat. Itt éri a legnagyobb kritika a Sony gépére áthúzott változatot, mivel a többi verziótól eltérően semmilyen többjátékos módot nem tartalmaz. Nagy kár érte, ugyanis így a game legnagyobb erényéből vesztett. A kalandjaink során többségében rejtvényt fejtünk, illetve ostorunk és öklünk segítségével osztjuk a csapásokat, többnyire a német birodalom hordáinak. A környezet teljes mértékben interaktív, így gyakorlatilag mindet széttörhetünk, amiből rengeteg gyűjthető cuccost meríthetünk. Sokszor az így széttört építőkockákból kell megépíteni valamit, ami a továbbjutást eredményezi. Ilyen például, amikor hidat, vagy valami mechanikus szerkezetet dobál össze hősünk. DS-en a gép ismert képességei is kihasználásra kerültek. Mind az érintőképernyő (ásás, ostorozás), mind a mikrofon (gyertyák elfújása) használatára gondoltak a készítők.

A játék főmenüje a Barnett főiskola. Itt tudjuk kiválasztani a fejezeteket, illetve újra végigizgulni a sztorikat. Ekkor már bármelyik behozott karaktert választhatjuk, sőt rengeteg titok csak így, újrajátszva nyitható meg. Egyébként több Star Wars figura is előcsalható majd, pl. a picit fiatalabb Ford Han Solo karaktere is. DS-en egy újabb extra szoba is van: a minijátékok színtere. Itt a begyűjtött kincseket kell összerakni egy kirakós formájában. Nem rossz extra ez sem. A PSP változat álomszép, bár nem nyújt többet, mint a nagygépes változtok, csak többet tölt (volt, hogy majd 2 percet pályánként) és hiányzik a multiplayer mód is. DS-en egy különálló játékot kapunk, a gép képességeit nézve igen pofás kivitelben, szóval, ha a Travellers Tales változatát kipörgetted, és még nem volt elég, akkor irány az újabb kaland. Mint említettem a játék nem nehéz, sőt kifejezetten könnyű, de nem fogjuk még emiatt sem hamar megunni, köszönhetően a hangulatnak, amit a kiváló témaválasztásnak, valamint a klasszikus erényeinek (imádom John Williams zenéit!!) köszönhet. Ehhez jön még a Lego címekből megismert szatirikus humor, szóval nem jár rosszul az, aki tesz vele egy próbát, és netalántán a platformjátékok szerelmese. Mindkét változattal elégedett voltam!

Kenny
peterkern@freemail.hu







MARTIN BELESZÓL!

A DS verzió tutikirály, a PSP meg csak „simán" herceg. Szerintem simán megveheted, ha karmolod a Lego játékstílust. Nagyon változatos, sokféle pálya van, csomó jármű, és tele poénokkal.

LEGO INDIANA JONES

LUCASARTS
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, X360, WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

NDS — 1-2 játékos, wifi

PSP — 1 játékos, mentés 128 kb

✔ indiana jones témaválasztás. ötletes, humoros, könnyed és szórakoztató kikapcsolódás
X a psp változat sokat tölt, és nincs benne co-op; talán túl könnyű mindkettő

NDS	PSP
8 pont	**7.5 pont**

SEBESSÉGLÁÁZ!



A Speed Racer nemrégiben robbant be a hazai mozikba. A klasszikus japán mangából adaptált film elkészítésében nem kisebb személyiségek, mint a Wachowski fivérek szorgoskodtak (nekik köszönhetjük a Mátrix trilógiát). Sajnos a mozi nem lett több egy hihetetlenül látványos, gyakorlatilag nulla történettel megáldott eszeveszett száguldásnál. Egy jó, szélvészgyors akcióverseny játékhoz mondjuk már ez is elég kell, hogy legyen. lássuk a jelenleg csak Wii-re és Nintendo DS-re elérhető **Speed Racer**, a videojáték, hogyan veszi az akadályokat.

CSAK A TEMPÓ

Mint már fentebb említettem, hajmeresztő száguldásra számíthatnak mindazok, akik az SR bájainak engedve beruháznak a játékra. Nem csalás, nem ámítás, ritka esetek egyike, hogy a „filmből csináljunk játékot" koncepció ez esetben nem is sül el olyan rosszul, mint azt várnánk. Erős ellenszenvvel viseltettem a játék iránt (még a lemez behelyezése előtt), s meg kell hagyni, noha azért el nem ájultam, de igen kellemes meglepetésben lett részem. A grafika ugyan nem hagyja a padlón az állakat, de igencsak színesre, változatosra sikerült. Ez mindkét változat esetében helytálló megállapítás, a gépek képességeihez mérten persze. Viszont cserébe elérhették, hogy csak úgy süvít az akció, szinte leszáll a sérónk, néha azt sem tudjuk, mi történik, csak sodródunk az árral. Nagyon jó sebességérzettel lett ellátva a program! Mivel a pályákról kirepülni önmagunk hibájából szinte lehetetlen, ez nem is jelent akkora problémát. Itt nem a finom ívhasználaton, a megfelelő kanyarsebesség megválasztásán van a hangsúly, hanem a tempón, s a játékban bevezetésre került, elég lökött nevű Car-Fu támadásokon. Az autókat lehet csúsztatni is a kanyarokban, ezzel könnyítve a meredekebb fordulók abszolválását. Mint említettem a gyakori meghalás nem eleme a programnak, ezáltal sajnos a nehézségi szint sincsen az egekben, az első hely viszonylag könnyen megszerezhető, de hála a játék „catch-up" rendszerének, az ellenfelek végig nyomás alatt tartanak, ezáltal nem fordul hamar unalomba az élen való száguldozás sem.

TRÜKK-FU/CAR-FU

„Az élet 200 felett szép!" – szokták mondani, itt azonnal több, mint a duplájával furikázhatunk. S ha ez nem volna elég, az elengedhetetlen nitro is szerephez jut a játékban. Ezt a sávot az alapvető driftelés mellett trükkök, látványos mozdulatok segítségével tölthetjük fel. A verda bármely irányba – mintha csak gördeszkáznánk lenne – forgatható, fordítható. Csak a képzeletünk szabhat határt a dolgoknak, az autó tetejére landolni gyk. lehetetlen, s az sem baj, ha háttal érkezünk, vagy keresztbe állva érünk földet, a száguldás akkor is folytatódik. Amennyiben teljesen kimaxoljuk a boost csíkot, akkor a „Zone" szintet érhetjük el, melyet aktiválva, egy időutazáshoz (mintha tudnánk az milyen :P) hasonlatos alagútban találjuk magunkat, a sebesség eszement magasságokra szökik, sérthetetlenek leszünk, s még csak kanyarodnunk sem kell, a gép elvégzi azt is helyettünk. Mondjuk ez az állapot csak pár másodpercig tart, de hatásos.

A másik lényegi elem a Car-Fu, mely a támadásaink gyűjtőneve. Az ellenfeleinket oldalról, hátulról lökdöshetjük, sőt jól időzítve akár rájuk ugorva likvidálhatjuk is őket egy időre. Az ellen nem rest visszatámadni, tehát ez az akciózás szerves részét képezi a játékmenetnek, üde színfoltot adva ezzel a versenynek.

LÁTTALAK MÁR VALAHOL?

A játék üvöltő hasonlóságot mutat a Nintendo saját gyártású fénysebesség sorozatával, az F-Zero-val. A hihetetlen száguldás, az egymás szívatásának a lehetősége (kiütés, kilökés, szétzúzás), a nyakatekert, feje tetejére álló pályatervezés, mind ezt az érzetet erősítik az emberben. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy rossz lenne a dolog, sőt. Aki nem bírja kivárni a 100%-osan érkező Wii-s F-Zero-t, s adrenalin pumpáló, eszement hajszára vágyik, az bőven ellehet ezzel annak megérkezéséig.

TÉNYEK

A Speed Racerben összesen 16 pálya szerepel, viszont sajnos ezek legtöbbje ugyanazon helyszínen játszódik, csak más vonalvezetéssel. A filmben látható összes figura fellelhető, választható karakterként is. Wii-n 12 ellenfelünkkel szállhatunk harcba egyszerre, míg DS-en ez a szám 6-ra csökkent. Viszont ezt kompenzálandó, míg a nagygépen csak maximum 2 fős osztott képernyős multira van lehetőségünk (internetes hepaj nincsen sajnos), addig a zsebcsodán akár 6-an is egymásnak eshetünk egyszerre, helyi hálózaton keresztül (mondjuk ehhez elvetemült SR fannak kell lenni, mert megköveteli mind a 6 gép részére a játék egy példányának a birtoklását – ez a lehúzás kérem mesterfokon).

ZENE FÜLEIMNEK?

Igenis meg nem is. Míg Wii-n változatosnak mondható az album (természetesen a filmben felcsendülő pörgős techno zene hallható), addig DS-re valószínűleg nem fért fel olyan sok szám, ezért ott hamar megunható, s monotonná válik. Van olyan, hogy a menüben, s az elkezdett versenyen is ugyanaz a dallam szólal meg egymás után, ami picit zavaró. Az „autók" (már amennyire ezeket a sugárhajtású akrobata gépszörnyeket annak lehet nevezni) hangeffektjei az elmegy kategóriába sorolhatóak, nem adnak extra érzetet a száguldozás öröméhez.

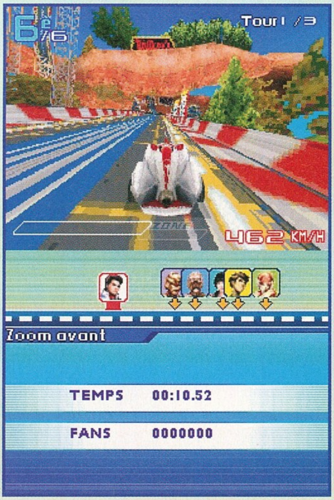
KONKLÚZIÓ

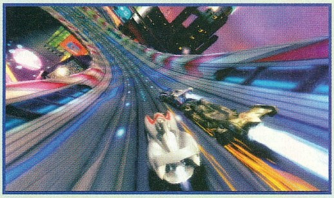
A program hozza a stílustól elvárható követelményeket, se nem több, se nem kevesebb. S noha akadnak hibái (a kevésbé változatos helyszínek, DS-en a monoton zene, a nem túl magas nehézség) kellemes kikapcsolódást tud nyújtani. Sebességőrülteknek, „árkád", instant élményekre vágyóknak jó időtöltés lehet a game.

Roxx

MARTIN BELESZÓL!

Ez egy olyan tipikusan egyénfüggő game, ami annyit jelent, hogy valaminek bejön, valaki meg behány tőle. Szerintem középút nincs. Pont, mint a filmnél… bár sok emberrel nem találkoztam, akinek az – rajtam kívül – tetszett volna.





SPEED RACER

WARNER BROS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

NDS — 1-2 játékos, 480p

WII — 1-6 játékos, wifi

✔ pörgős, gyors, adrenalindús
X kevés helyszín, kicsit könnyű

NDS WII
7 pont



DreamWorks KUNG FU PANDA THE GAME



A 3D-s animált filmek kezdenek úgy szaporodni, mintha nekik is erre adnák a családi segélyt. Volt már bennük főszereplőként bogártól kezdve pingvinig mindenféle és fajta állat, szóval, aki új mozit szeretne rendezni, annak egyre szűkül a lista a felhasználható fajokról, legyen az most is élő, vagy jégkorszak előtti. A most mozikba kerülő alkotás, a **Kung Fu Panda** viszont állítólag egész jó lett, és talán visszaadja a bizalmamat az iparág felé, mivel a szörfölős meg táncolós búvármadarakat elvi megfontolásból kihagytam.

KUNG

Jelen esetben, mint azt láthatjátok, a központi hős egy pandamedve lett, akinek az az álma, hogy ő legyen a nagy Dragon Warrior, és persze az is lesz a jól bejáratott és biztonságos klisékkel legyártott kalandok közepette. Itt abba is hagynám a filmkritikusosdit, mivel aki látta, úgyis tudja, aki meg nem, az is, mivel az imént mondtam el. A címből levezetve látható, hogy a panda jelen esetben nem gördeszkázik, vagy egyéb, fajára nem jellemző mókás cselekményeket hajt végre, hanem erőszakosabb vizekre evezve verekedni fog társaival egyetemben. Egyébiránt a többi állatka is ötletesre sikerült, hiszen a jól ismert tradicionális kungfu egyes stílusait nevezték el róluk anno valamikor a shaolinok idejében. Van hát a csapatban tigrislány, kígyó, majom, darumadár, imádkozó sáska – összefoglaló nevük a Dühös Ötös. Ők a vidék legjobb kungfusai, de nem maguktól lettek azzá, hanem a számomra felismerhetetlen létforma trenírozása által, kinek a neve Chifu mester, és karaktere egyértelműen Yoda inspirációs jegyeit mutatja. A főhős-csapat-mester vonal persze nem lehet teljes a másik véglet, az igen nagyon rettenetesen elvetemülten gonosz főellenség, Tai Lung nélkül. Lung egy leopárd, és húsz kemény évet húzott le egy börtönben, hogy most kiszabadulva rettegést keltsen és átvegye a sárkányharcos titulust, meg ilyesmi, ami szokásos az efféle történetekben.

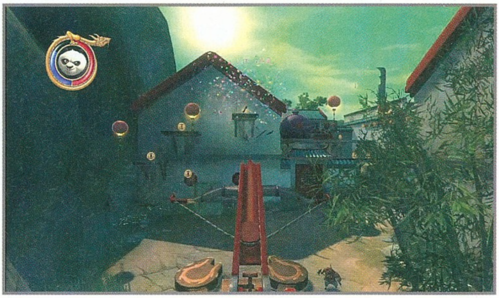
FU

Ezen információk birtokában picit elszomorodtam, hiszen elég sok példa volt rá, hogy a harcos rajzfilmek harcos karaktereivel egy harcos játékot eszkábáltak össze, amiben Tekken-módjára engedték egymásnak a szereplőket a kreativitás legkisebb jele nélkül. Ám ez most nem így lett! Az állatokkal egy akciós-kalandot csináltak, vagyis mászkálnunk kell, ügyeskednünk, és persze azért verekednünk intenzíven (nem AZ intenzíven), viszont igen jól eltalált arányok szerint vannak jelen eme alkotóelemek. A játékban három nehézségi fokozat van, ám a fiatalkorú célközönségnek leginkább az angol nyelvezet okozhatja a legtöbb elakadást, mert a feladatok akciórésze nem megerőltető.

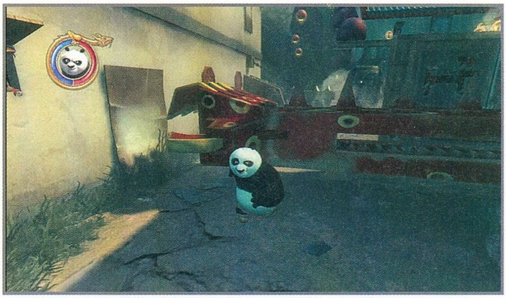
Az első pályán picit dejavuztem, hiszen Po medve álmában kell mászkálni, ami erősen emlékeztetett a Nagyon vadon játék ugyancsak első pályájára, ahol ugyancsak egy medve álmában kellett ugyancsak mászkálni. A hasonlóság itt véget is ért, mert Po medve álma arról szól, hogy ő, mint hős megmenti a kisnyulakat az őket molesztáló disznóktól, és megkeresi a családi köcsögöket – jobban mondva vázákat. A szinteken a kötelező feladatok mellett opcionálisan végrehajtható extra dolgok is vannak, amikkel a játékmenet kellemes hosszúságúra nyújtható, igény szerint. Sőt, gyűjtögetésünk célja a feladatokon kívül lehet a hagyományos aranypénz, amivel a szintek végén vásárolhatunk mindenféle dolgokat, és a Nagyon Ritka Pénzérme, ami elérhetővé tesz addig zárolt szereplőket és multizós pályákat. Multizni mindenki szeret, Fehérnyulam is nagy kedvvel püfölte medvémet az általunk végül kuszkusznak minősített Chifuval, mivel bevontam szerelmemet is a multik tesztelésébe. De lehet robbantós-nyilazós célbalövést játszani, memóriajátékot művelni a szokásos egyforma képek keresgélésével (azonos képnél verekedéssel dől el a pont helye), gyakorlóbábúkat és egyéb célpontokat megsemmisíteni pontokért, szóval az összesen 14 multimód garantálja a gyerekzsúrok és partik vidám hangulatát. Visszatérve a szinglizéshez, az álomban alig haladtam előre, amikor egy komoly játékokat is elismerésre késztető vízeffektel találtam magam szemközt – jobban mondva inkább benne. Csillogott meg hullámzott, egyszóval vízszerű volt nagyon. A világ többi részre sem lehet panaszom, mert ugyan díjakat nem fognak nyerni a grafikával, de szép színes és a filmhez fűződő viszonyát le sem tudja letagadni. Bár bele lehetne kötni úgy általában, hogy már a PS2 kapcsán Toy Story-szintű vizualizációt ígértek, de ezt még a PS3-X360 sem nagyon teljesíti... Legalább valami normális szőrt legyártanának, ha már a gépekben ott a grafikai lehetőség, de nem. Közelről észlelni ugyan valamit, ami technikailag egy félig átlátszó réteg a prémes állatokon, de messziről ez nem is látszik, és a lények simák, mint a görögdinnye. Közelebbről csak a Tigress hozza a bundás hatást valamennyire. (Természetesen PS2-n még ennyi sincs, úgyhogy ne fanyalogjunk.) A kisgépesek ne szontyolodjanak azért el, szépen mutat a lassan nyugdíjba vonuló hardveren is a game, és úgysem ez lesz az a stuff, ami miatt új masinériát kellene venniük.

Medvénk Kínában őshonos bambuszevőként igen jól ért a harci mozdulatokhoz, és természetesen nem csak fizikai erejét használja fel eme technikák végrehajtására, hanem a chi energiáját is, ami a belső erő megnyilvánulása. Mindkét fajta támadás kombózható, fel lehet ütni az ellenséget a levegőbe, vagy felugrást követően medverengést létrehozni egy hasra eséssel, speciális technikaként meg sündisznóként összegömbölyödve, medvelabdává válva gurulhatunk ide-oda, pár helyen botot is a mancsunkba kaphatunk, szóval a lehetőségek teret engednek a kreatív küzdelmeknek, ha a tisztelt játékos nem csak a két támadásgomb nyomkodásával szeretné kiélni panda mivoltát. Ennek megfelelően két csíkkal rendelkezünk, egy életerővel és egy chikkal (szóvicc!), amiket evéssel és pamacsok felszedésével növelhetünk vissza, ha fogyni kezdenek. A védekezést meglepően jól oldották meg, mert olyankor egy gömb-







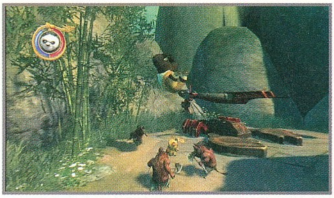






forma jelenik meg testünk körül, ami minden találatkor kisebbedik, és végül eltörik, nem lehet tehát védelemben kucorogni, a kungfu harcost ugyanis a gyors döntések jellemzik.

A pályavégi tuningolóban ezt a képességünket is fejleszthetjük természetesen, öt állapotban és egyre növekvő árfolyamon. A harci és egyéb mozgások tetszettek, sima és egyenletes animációt kaptak a kreatúrák, még a medve hájtömege is megmozdul ugráláskor, vagy említhetném a macskaforma mozgáskultúrával rendelkező Tigresst (mennyivel könnyebb volna Oroszlányt írni), esetleg a majmot, aki segít nekünk az egyik pályavégi bossnál. Az ügyességi rész sem egysíkú, hiszen a trambulinon ugrálástól kezdve az óriás számszeríjak kezelésén át Darumester lábaiba kapaszkodva repülésig minden van. Daruval ennek előtte még kapunk egy extra repülős pályát is, ahol viharfelhőkön keresztül lehet lavírozni a PS3 kontroller döntögetésével, vagy sima joystickes módszerrel, ha valaki egyből a Lair kínlódását látja lelki szemei előtt (amihez már kijött a joystickes patch, ha ennek hiánya miatt nem próbáltad volna ki). Személy szerint nekem a shaolin templom harcosképző gépei tetszettek a legjobban, amik a filmben, ha jól tudom nincsenek, és nem ez az egyetlen játékba tett extra, amivel még összetalálkozhatunk. Szóval, ezek ilyen tipikus tüskéskaros oszlopok, amik pörögnek és forognak, a jelöltnek meg közöttük áthaladva kell a mozgós bábukat legyőzniük. Jó poén, hogy kis nyitott ablakokon keresztül látni a kacsákat (vagy miket), amik a rudakat kezelik, vagy a tekerőket tekerik, mozgásban tartva a dolgokat. Sőt, kis mini küldetésként az egyes termek az öt mester képességeire vannak specializálva, feladatként adva a személyes időrekordjaik megdöntését (nekem közepes fokozaton kettő egyből sikerült is). Feltűnik egyes helyeken az ugyancsak ismerős gombnyomkodásos technika is, amikor reflexből kell a képernyőn megjelenő jeleket lenyomkodni, vagy csak egyet, de azt mint a varrógép. Ez utóbbi tipikusan erőemeléskor van, mint a második pályán, amikor ránk harap egy nagy fasárkány száj, a reflexes rész pedig Tigress bossharcát képezi többek között, a nagy (ugyancsak állatkák által mozgatott) harci faléný ellen. A kezelés tehát könnyű és változatos, nem fásul bele az ember és figyelni is kell, unatkozni imigyen nem fogunk. Pláne az olyan helyeken, mint a teknősök faluja, ahol a csodás vízeffekten lebegő nagy leveleken és deszkákon kell ugrálni, amik medvegyünk súlya alatt szépen süllyedni kezdenek, megelőzve ezzel a kényelmes ácsorgást és nézelődést. Az itt megmentésre váró teknősbébik nagyon aranyosak voltak, és újfent örülök annak, hogy nem csak a Disney stúdió urainak elferdült ízlése által legyártott klón-förmedvényekkel találkozunk az animációs filmekben és a belőlük készült játékokban, hanem valós értékekkel is. Az egész medvézés aranyos lett, kivéve az ellenség gonoszait, ám nekik ez a sajnálatos sorsuk és nem lenne jó, ha a gyermekek velük szimpatizálnának, mert jópofán néznek ki. Ez ilyen filmipari, meg társadalomerkölcsi dolog, hagyjuk is a témát. A történet szintén jópofa, gyakran mosolyogtam egyes szituációkon vagy az olyan helyzeteken, mint a hegytetőről sziklákat dobáló főgorilla, akit nem volt nehéz Donkey Konggal azonosítani.







PANDA

Hogy ezek után a filmet nézitek meg, vagy a játékkal játszotok mindegy, mert dicséretes módon ez egy önmagában is helytálló alkotás, így nyugodtan lehet kérni a szülőktől az esős nyári napokra, vagy megvenni a tesónak ajándék gyanánt (előtte informálódjunk, nem GTA fan-e a kölyök). Jó a sztori, jók az állatok, jól játszható, mi kellhet még? Oké, a grafika nem az a kimondott csúcsminőség, de a célzott korosztály sem fog nekiállni mip-mappinget meg textúrafelbontásokat, élsimításokat elemezgetni, hanem játszani akar. Erre Po medve és barátai (no meg ellenfelei) tökéletesek.

Dzson Kup Lung

MARTIN BELESZÓL!

Picit kevesebb tömegverekedés, ellenben több ugrálós platformrész jobban bejött volna, de még így sem lehet egy rossz szavam sem a cuccra, ugyanis hangulatos, változatos, és szórakoztató. Nekem a Heavenly Sword jutott róla eszembe, gyakorlatilag ez ugyanaz, cukorfalat rajzfilmes köntösben. Arra, amire szánták, tökéletes, és hogy kijött PS2-re is, külön öröm.

KUNG FU PANDA

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: DS, WII

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

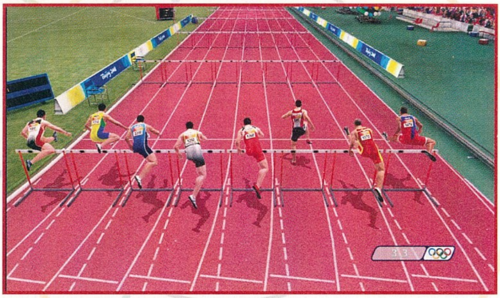
PS2	1 - 4 játékos, multi tap memóriakártya 8 mb
PS3	1 - 4 játékos (2-4 coop), 720p
X360	1 - 4 játékos (2-4 coop), 720p

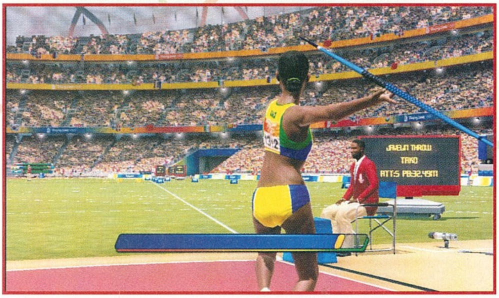
✔ aranyos, jópofa, játszható!
X ezen a komplexitási szinten lehetett volna több extra grafikai effekt

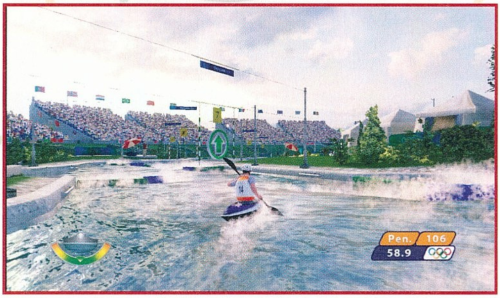
PS2	PS3	X360
7 pont	8 pont	8 pont

NYÁRI JÁTÉKOK









Sportjátékok esetében valahogy nem szokás sztorizni. Nem adja magát a téma, mert alapvetően olyan dolgokról szólnak, melyek megvitatását elég nehéz lenne egy gamer lap profiljával közös nevezőre hozni. Írnánk az idény közben lezajlott eseményekről? Arról, hogy mennyire jó volt kint a téren elvágódni egy labda után? Most kivételt tennék, és egy olyan időszakot idéznék fel, amikor az olimpiát feldolgozó játékoknak még nagyobb keletje volt számítógépeken (talán magának az Olimpiának is?). Igen, Summer Games! – vágják rá az idősebbek. Az első, az eredeti és egyetlen teljes körű sportjáték az Epyx-től. A '80-as évek második felét, és a sportjátékok fejlődését is meghatározó program, melybe egész biztosan órák százait öltem, hogy a toronyugrás vagy a rúdugrás versenyszámokban ne valljak szégyent. Persze egy korabeli C64-es játékról nehéz lenne mesélni, de azt tudom, hogy innen tanultam meg kívülről az összes ország himnuszát és zászlóját. Ma már persze nem tudom mindet, de a mai napig, ha meghallom valamelyik himnuszt egy sportesemény előtt, egyből beugrik a C64-es háromszólamú hangkészlete, a nyakatekert joystick mozdulatok, a szőke hajú barnára égett emberkék; csak egy kevéske adalék ahhoz, amit a videojátékoknak köszönhetek.

Igyekeztem még a játék beizzítása előtt feleleveníteni magamban, mit is tudok az ez évben megrendezésre kerülő Olimpiáról? Tudom, hogy a kínaiak irtózatos összegeket költöttek rá, és hatalmas szenvedéllyel vágtak neki a szervezésének, és azt is tudom, hogy Yao Ming, a talán legismertebb kínai sportoló részvétele kétséges, súlyos sérülése miatt. Ööö... asszem' térjünk inkább rá a játékra.

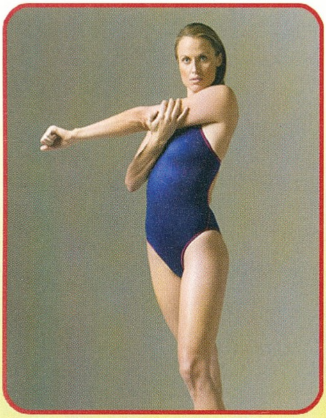
AZ OLIMPIAI LÁNG

Az olimpiai versengést feldolgozó játékok több szempontból is unikumnak számítanak. Egyrészről, hogy az ott bemutatott sportágakat máshol nem nagyon látjuk viszont. Mikor jelent meg utoljára a piacon atlétikát, úszást, diszkoszvetést, gerelyhajítást, rúdugrást, célbalövést felvonultató játék? Én is az olimpiákon rendszerint olyan sportágakat látok, amelyek nézését egész évben hanyagolom. Ezen kívűl az olimpiák egy másik sajátossága, és nem tudom ki hogy van vele, de részemről mindig felfedezek valami olyan sportágat, amelynek létezéséről gőzöm se volt. Bár hozzáteszem, hajlamos vagyok akkor is leginkább kosárlabdát szemlélni. Másrészről, nem mondhatod, hogy bocs, ez most kihagyom, vagy hogy megvan a tavalyi kiadás, hiszen ilyen csak négyévente van, és jó eséllyel csak egy vagy kettő egy konzolgenerációra. Harmadrészt maga az Olimpia szelleme. Magyarán szólva, ha egy olimpiai versenyszámokat bemutató játékra vágysz, mást nem tudsz tenni, mint megvásárolni a Beijing 2008-at, amely ezúttal a Sega gondozásában jelent meg.

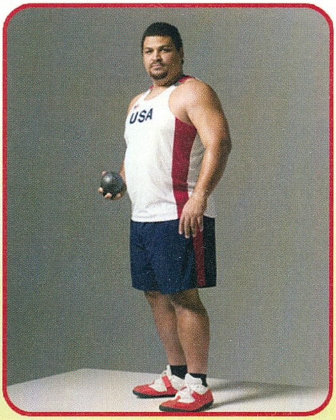
A játék egy ma divatos kifejezéssel élve afféle „minijátékgyűjtemény". Ami első pillanatra lerí a programról, az a tipikus segás körítés. Aki ismeri, vagy ismerte korábban a SEGA sportjátékait, nagyjából már el is tudja helyezni a game-et magában. Szerencsére ezúttal a jobbik arcukat nyújtják felénk. Kezdjük mindjárt a felvezetéssel. Kissebfajta csalódás volt, hogy nincs megnyitó ünnepség, de még egy jófele animáció se (nincs oldalról befutó emberke, aki meggyújtja a lángot), az egyedüli, amit látunk egy stadion, ahol a mi gombnyomogatásunkra lövik föl a tűzijátékot, de ennyi, s nem több. Persze lehet, hogy a teljes verzióban már benne lesz valami, de gondolom úgysem emiatt veszed meg vagy sem a programot.

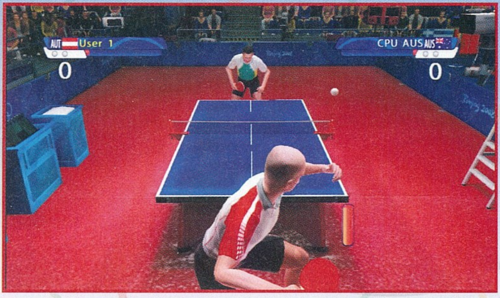
VERSENYSZÁMOK

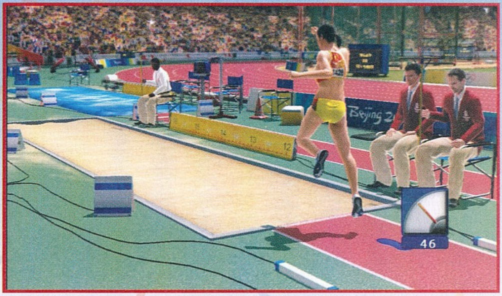
A játékban 36 sportág kap helyet, melyek közt túlnyomórészt szerepel az atlétika, de a csapatsportokat leszámítva elég széles a paletta. A gameplay a hivatalos közlemény szerint minden versenyszámnál más és más, de én azért ennél egy fokkal jobban árnyalnám a dolgot, a hasonló sportágak ugyanis –

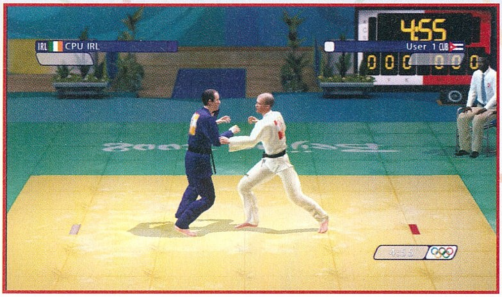


Beijing 2008 TM©











nem meglepő módon – hasonló elven is működnek, csak a balanszírozás más, mert míg bizonyos versenyeket kifejezetten könnyű megnyerni (lásd hosszútávfutás), addig másokat vért izzadva lehet még csak teljesíteni is.

Általában három kísérletünk van mindenre, mint azt a járatosabbak nyilván tudják. Futó és úszó versenyszámoknál a jó rajt a kulcsa mindennek, ha azt elrontottuk, azután nehéz bármit is kezdeni (a ravaszokkal indítjuk a versenyzőt). Ezután jó cséphadaró módjára veszettül kell nyomni két gombot, vagy a karokat jobbra-balra mozgatni, ám ha engem kérdeztek, mindkét módszer baromi fájdalmas, és épp ezért elsőre sokszor nem is volt világos számomra, egyáltalán így kell-e lenyomni az adott versenyszámokat? Így kell bizony. Csak a tutorialt háromszor olvastam el, mert nem hittem el, hogy valóban ennyire kíméletlen lenne a program. A végén pedig már a lehető legváltozatosabb módokon próbáltam nyomogatni a gombokat, mert egyszerűen nem bírtam másképp (leforgácsolódott a gumi a karokról a körkörös mozgatásnak köszönhetően!), és bevallom, a futó számok némelyikét még több nap után se tudtam megnyerni. Már csak a Quickshot joyom hiányzott, és színtiszta nosztalgiával töltött volna el a játék.

Azért no para, mert mindez leginkább csak a futó- és úszószámokra érvényes, és szerencsére a legtöbb sportág azért normális irányítást kapott. Szükség van az analóg karokra, a ravaszokra (általában velük kell fixálni a szöget/távolságot/erőt, stb.), ezen kívül a már említett két gombra, de mindegyik versenynél más és más formában. Élvezetes, bár kissé egyszerű versenyszám pl. a talajgyakorlat, ahol a játékos mozgásának ütemére kell nyomkodni a megadott gombokat (a többi gimnasztikai szám is hasonló elven működik), de ötletes a kivitelezése a súlyemelésnek is, ahol csak az analóg karokra van szükség, és a judo is jó elképzelésen alapszik. Általában igaz, hogy a hosszú távú versenyek balanszot vagy ügyességet kívánnak, a rövid távúak pedig erőkifejtést. Az egyes számok megítélése mindazonáltal teljesen szubjektív; akad köztük jó néhány jópofa, de egyik sem annyira kiugró, vagy annyira rossz, hogy igazán különbséget lehessen tenni.

A K1-es kajak-kenu megvalósítása viszont parádés. Hülyén hangzik, ha azt mondom, az egyik legszebb vízeffekt, amit valaha játékban láttam? Kedvencem még az agyaggalamb-lövészet, amit még soha nem tudtak úgy elrontani játékban, hogy ne tudjam élvezni, valamint az íjászat is jópofa, hogy csak az analóg karokat használja.

A játék tehát izzasztó, ami nem feltétlenül pozitívum ebben a nyári melegben. Jó, mondjuk nem vitás, és talán felesleges is ebbe belemenni, hogy önmagukban a „minijátékok" mindig is nehezen értékelhetők, és az átlagnál így is sokkalta jobbak a Beijing különálló sportágai. Az a legjobb, hogy a legtöbb versenyszám irányítása tényleg különbözik, és miután kitanultad őket, elég élvezetesek is egy darabig.

CSAPATSZERVEZÉS

Igazolt sportolók nem szerepelnek a programban, legalábbis az előzetes verzióban ennek nyoma sem volt, de szerintem a teljesben se lesz. Ami talán fájóbb lehet sokaknak, hogy hazánk nem kapott helyett a választható országok között (összesen 32 nemzet található benne), pedig híres olimpikon nemzet vagyunk, vagy mi. Saját karakterekből összeállított csapatot is indíthatunk, aminek így szimplán külső alapján nem sok értelmét látom.

A lebonyolítás értelmében először a kvalifikációs versenyekre kerül sor. A játék szisztémája elég vaskalapos, mert mindaddig nem enged tovább, amíg az arra a napra előírt célkitűzést el nem éred. Magyarul minden nap muszáj valamit alakítanod, vagy Game Over. Az egy napra kitűzött feladatokat tetszőleges sorrendben hajthatod végre, de menteni csak egyes naponként lehet. Nekem ez a rendszer nem tetszett, és nem is találom különösebben sok értelmét. Ez a tipikus jellegzetes SEGA arcade szisztéma, de egy valós eseményt feldolgozó játék esetében valamivel reálisabb lebonyolítási rendszert vártam volna. Egy nap ritkán szoktak negyeddöntőt, elődöntőt és döntőt rendezni egyazon sportágból, csak hogy egy példával éljek. Vagy legalább az egyes sportágak sorrendjét megvariálhatták volna, hogy ne ugyanazt a menetet kelljen minden egyes alkalommal végigcsinálni. Persze ezen nem feltétlenül érdemes fennakadni, és balul elsült szimuláció helyett felfoghatjuk úgy is, mint egy nagyon is jó minijátékos gyűjteményt.

Játék közben az extra teljesítményre bónuszt számol föl, amelyek pontjainkhoz íródnak. Hogy mire szolgálnak ezek a pontok? Sportolóink különböző tulajdonságait tudjuk fejleszteni általuk. Erő, gyorsaság, agilitás, célzás… stb. Van lehetőség belassításra is, ami szintén, mint egy fejleszthető képesség jelenik meg a többi között. Ez a szokásos elven működik: a te bevitt mozdulataid valós időben számítanak, csak az idő lassul le körülötted. Amint azt látni fogod, a pihenésnek is szerepe van, a nem kötelező Challenge Day-ekkel tehát eszerint érdemes kalkulálni. A fáradtságot egyébként a megszerzett pontokkal tudod csökkenteni.

A HÓNAP VÉGÉN

Aki esetleg azon aggódnál, hogy kevés információ hangzott el, ne aggódj, kb. minden fontosabbat elmondtam ezen a két oldalon. A karakterek és az animációk rendben vannak, és összességében nyújtja azt a látványt a program, amit manapság nyújtani kell. A hangok talán lehettek volna picit autentikusabbak és kevésbé sablonszerűek is, de a zenékkel együtt kellemes stadionatmoszférát szolgáltatnak. A kommentátorok teljesen hasznavehetetlenek, nulla beleéléssel (igaz, szerepük csak a visszajátszásokra korlátozódik); ha olimpiai csúcsot dobok, akkor is csak annyit fűznek hozzá, hogy „szép volt".

Szavatosság. Sajnos úgy érzem, egyik versenyszámban sincs meg az a potenciál, hogy hosszú hetekre, hónapokra lekössön. Valószínűleg lenyomsz egy-két tornát, aztán maximum a barátaiddal multiztok néha. Ha már így szó esett róla, a game négy játékost támogat offline, és ugyan a netes opciót gyári review verzió révén, szerverek hiányában nem volt alkalmam kipróbálni, a bolt verziókban megtaláljátok majd a 8 playeres online multi lehetőségét.

Bár így az Európa Bajnokság alatt alapvetően nehéz volt az Olimpiára feltüzelődnöm, a Beijing 2008 mégis kedvet teremtett hozzá, és ezek után már várom, és erről nagyrészt a program hangulata tehet. Ugyan kicsit arcade-szagú, kicsit nehéz belejönni, de egy nem rosszul sikerült játék, és bátran beruházhatsz rá, ha érdekel a téma. Ki tudja, lehet hogy ez lesz a se Summer Games-ed?

bixbite

MARTIN BELESZÓL!

Olimpia négy évente van, olimpiás játék meg talán gépenként egy – ha minden jól megy. Ez a legnyomósabb érv, ami miatt érdemes ezt a stuffot beszerezni. A sportágak felét gyűlölni fogod, a felét meg kedvelni, és egyedül szerintem nem egy nagy tűz tolni, de online, nyolc hozzád hasonló virtuális sportolóval versengve tényleg olyan érzésed lesz, mintha a dobogó legfelső fokáért küzdenél – a szó szoros értelmében körmöd szakadtáig. Linkre ne nyúlj bele, de érdekességnek, vagy sportrajongóknak okés.

BEIJING 2008

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

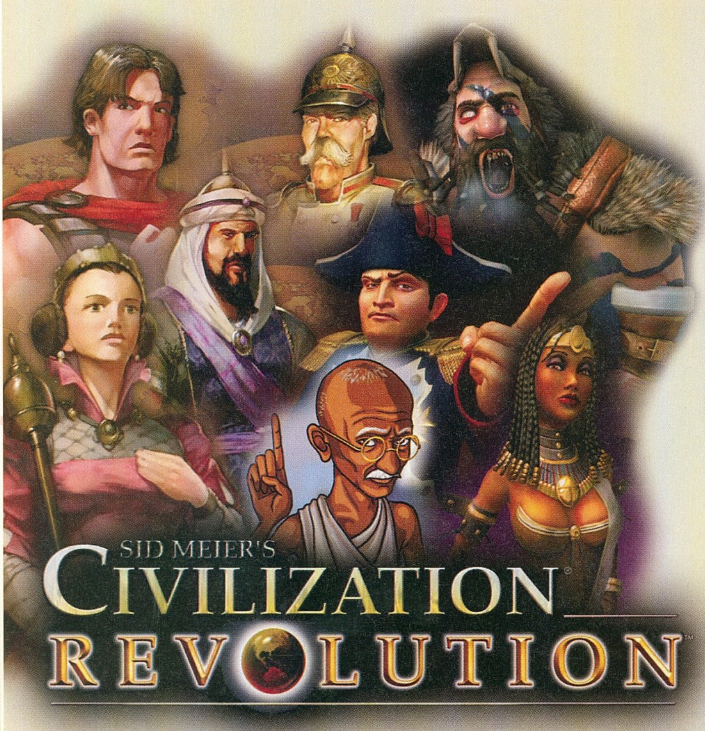
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS3	1-4 játékos (2-8 online), 1946 mb hdd, 720p,
X360	1-4 játékos (2-8 system link, online), mentés 1064 kb, 720p/1080p

✔ a legtöbb sportág jól van megvalósítva
X ínhüvelygyulladás, leizzadás garantált; hiányzik ez nyárra?

PS3 X360
6.5 pont

VIVA LA REVOLUCION



A legenda szerint a később rákban elhunyt Danielle Bunten Berry és Sid Meier feldobott egy érmét – Buntené lett az Axis & Allies, Meieré a Civilization. Ám mint minden legenda, ez sem teljesen igaz: a Franchis Tresham által 1980-ban megálmodott, és később az Avalon Hill által megvásárolt táblás stratégia digitális átültetésére többen is vállalkoztak, méghozzá nem kisebb legendák, mint az említett Berry és maga Don Daglow. Aztán jött egy bizonyos Sid Meier és egy bizonyos Microprose, eltelt pár esztendő, és a Civilization, valamint vele együtt minden idők egyik legnépszerűbb franchise-a megszületett, az egekbe repítve nem csak Meier, de a PC-s stratégiai játékok karrierjét is. A Civilization nem egyszerűen minden idők egyik legnépszerűbb és legnagyobb példányszámban értékesített sorozata, de talán a valaha volt legjobb stratégiai játékok egyike is: hogyan is lehet ebből a saját lábán megállni képes átiratot készíteni egy olyan platformra, amely nem csak magának a stílusnak sem kedvez a rendelkezésre álló lehetőségeivel, de amely több PC-n már bejáratott stratégiát is megbuktatott? Pontosan így.

KEMIKÁLIA

A **Civilization Revolution** különleges darab: olyan műfajt képvisel, amely jelenleg inkább jelenség ezen a platformon, mint a repertoár szerves része. Stratégiából konzolon továbbra sincs túltengés, a stílus ugyan időről időre megpróbálja elhúzni a mézesmadzagot a játékosok orra előtt, bedobja a szokásos lapokat (átgondolt és alaposan kidolgozott irányítás, zökkenőmentes élmény), de a gyakorlatban rendre elbukik. Megoldás? Kéretik nem átiratokban gondolkodni, nem már debütált PC-s fejlesztések átcipelésében és a billentyűzetkiosztás gamepadra való átszabásában, hanem konzolcentrikus, akár az egészet teljesen más megközelítésből szemlélő játékba fantáziát ölni. Ilyennek tűnik a World in Conflict és pontosan ilyen a Civilization Revolution is.

Miről is szól a Civilization? Az emberiség történetéről. Nem, inkább a te történetedről: arról, hogyan hozol létre egy maroknyi emberből fejlett, kultúrált és magasan képzett civilizációt Krisztus előtt 2000 körül indulva, a második ezredforduló után száz évvel befejezve a históriát. Ahhoz, hogy ezt elérd az eszközök széles tárháza vár rád. A semmi közepén felhúzhatsz városokat, növelheted a populációt, hadsereget toborozhatsz, olyan tudományokat fejleszthetsz ki, mint a lőpor, a karabély vagy az atombomba. Eközben persze mindent megteszel azért, hogy sem saját hibádból, sem a nem túl barátságos szomszédok áldásos hatásának hála se bukj el, például úgy, hogy az utolsó szálig kiirtják a néped. Mindezt körökre osztott formában.

Gondolkodási időd nem lesz sok, az események ugyan nem valós időben zajlanak, de az évek gyorsan elszállnak, kezdetben minden egyes forduló száz évvel lép előre a naptárban, később ez szerencsére lelassul, a végjátékban már emberi léptékben haladnak előre az események. Miért is fontosak a körök? Azért, mert a kutatás, az építés és az egységgyártás nem azonnal történik, minden jól láthatóan feltüntetve, meghatározott időmennyiség alatt megy végbe. A kerék kifejlesztéséhez például 4 kör kell – de mitől függ a mennyiség? A rendelkezésre álló erőforrásoktól. Itt nincs többrétű nyersanyagmenedzsment, van viszont kulcsfontosságú várostervezés. Ha lehet így fogalmazni, az egyetlen alapanyagod maga a civilizáció, minden település meghatározott lélekszámmal rendelkezik, mely korlátozza a felhasználható munkaerőt és a fejlődés ütemét. Ezt növelni nagyon egyszerűen lehet, elég csak termelésre átállítani a népet és máris duzzad a populáció, cserébe viszont lassabban készülnek el az egységek, több kör alatt érnek be a kutatások. A kulcs az egyensúly megtalálása: célszerű specializálni az egyes településeket, egyiket kifejezetten csak a kutatásra fókuszálni, másikat csak a termelésre és így tovább. Várost bárhova tenni azonban nem lehet, illetve nem ajánlott: minden egyes település egy 3x3 kockából álló négyzetrácsot fed le, ez a terület az, amely megmunkálható, ám függ az adott tereptől, hogy éppen hogyan: a dimbes-dombos / hegyes területek például csak a termeléshez járulnak hozzá, a tenger ellenben remek élelemforrás vagy kutatási alapanyag. Minden egyértelmű és könnyen értelmezhető, a Revolution alma, kalapács és kémcső ikonnal jelzi a terepen azt, hogy mi is érhető el ott és ahol. Érdemes úgy felépíteni a birodalmat, hogy az ne csak nagy területet fedjen le, de mindig a lehető legközelebb legyen az említett munkákhoz alkalmas területhez. A terület nagyon fontos, minden város egy jól látható vonzáskörzettel rendelkezik, mely folyamatosan nő vagy rosszabb esetben zsugorodik a populáció függvényében. Ha a kultúra és a népesség magas az adott városban, akkor a birodalom teljes területe növekszik, több körzetet érhetsz el, ráadásul ha van a közelben egy más civilizációhoz tartozó város, az áttéríthető, feltéve, ha sikerül befolyás alá vonni.

Oké, ez most így egyben lehet, hogy kicsit tömény volt, de a gyakorlatban minden kikristályosodik egy óra alatt, főleg, mert

FIRAXIS

A Firaxis 1996-ban alakult meg miután a Microprose három kulcsembere, Brian Reynolds, Sid Meier és Jeff Brigs a saját feje után akart menni. A Firaxis eddig kizárólag stratégiai játékokat készített, nevéhez fűződik az amerikai polgárháborút feldolgozó Gettysburg és Antietam, a Will Wright ihlette SimGolf, vagy épp a Civilization formulát továbbvivő Alpha Centauri. A Firaxis 2005-ben került a Take 2 tulajdonába.

FIRAXIS GAMES

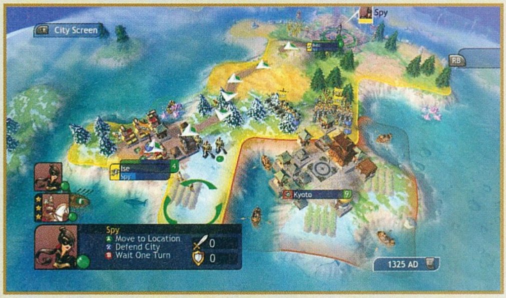






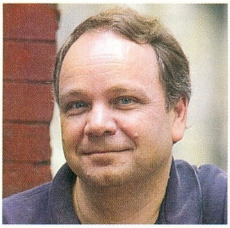






SID MEIER

Meier 1954-ben, Detroitban született. 1982-ben alapította meg a később komoly tényezővé váló Microprose-t, melyet 14 évvel később hagyott hátra egy teljes egészében saját stúdió kedvéért. A modern játékipar létrejöttében komoly szerepet játszó designer napjainkban a legtöbb kitüntetéssel és díjjal rendelkező fejlesztő, jelenleg mint a Firaxis kreatív igazgatója tevékenykedik, felügyelve a cég összes aktív fejlesztését, ami általában egyetlen játéknak felel meg.



a Revolution nagyon egyszerű tutoriallal magyaráz el mindent, különösen a fejlesztést. A Civilization egy úgynevezett technológiai fát követ, amely egy roppant jól felépített rendszerbe sorolja a kifejleszthető technológiákat nagy és könnyen azonosítható ikonokat használva az érthetőség kedvéért. Az egész nagyon logikus, senki sem fog például Krisztus előtt 500 évvel Sherman tankkal végigszáguldani a terepen, felvéve a harcot az aztékok oldalán mondjuk a francia nyilasokkal. Ahhoz, hogy egy adott nagyobb fejlesztés – tank, atombomba vagy mondjuk a demokrácia intézménye – elérhető legyen előbb teljesíteni kell a hozzá rendelt feltételeket, így például nem építhető addig lovas katona, míg nem sajátítottad el a lovaglás technikáját. Érthető? Ha esetleg mégsem, akkor ott a játékba épített Civilipedia, ami lényegében az Enciklopedia Britannica videókkal, képekkel fűszerezett interaktív változata, benne a játékhoz kapcsolódó valós történelmi események és személyek magyarázatával.

Sereget tartani több mint érdemes, ahogy felfedezed az ismeretlen világot nem csak vad barbárokba, de más civilizációkba is belefuthatsz. A Revolution vagy egy tucatot ismer, mindegyikhez karizmatikus vezéralakot rendelve: a franciákat Napóleon, az indiaiakat Gandhi, az amerikaiakat pedig például Lincoln képviseli, de egyikük sem teljesen olyan, mint a valós megfelelőjük. Előbb vagy utóbb mindegyik akar valamit: kezdetben csak pár aprópénzt, később technológiát, aztán meg tulajdonképpen mindent. A Revolutionben a szomszédok folyamatosan átjárnak, de ha nem teljesíted az éppen aktuális kérésüket könnyen háborút kiálthatnak ki ellened. Harc nélkül a dolgot megúszni nem fogod, előbb vagy utóbb valaki vagy valakik biztos, hogy a torkodnak ugranak. Az, hogy milyen sikerrel csak rajtad múlik, a hadseregnek érdemes mindig nagy figyelmet szentelni, legalább egy de inkább két egységet állomásoztatva minden városban, elkerülve azt, hogy a jól működő központok az ellenség kezébe kerüljenek.

Nem mintha ez lenne az egyetlen járható út, a Civilization történet nélküli térképei négyféle módon nyerhetők meg. Haladjunk sorban, hogyan is lehet győzni. Első körben a nyers erővel, katonai dominanciával, elfoglalva az összes ellenfél fővárosát. A kissé gyávábbak választhatják a kulturális győzelmet, melyhez 20 történelmi személyiség segítsége, megadott mennyiségű csoda felépítése, legalább 20-as nagyságú városok megléte, illetve az ENSZ felépítése szükségeltetik. A harmadik járható út a gazdasági győzelem, melyhez 20 ezer arany és a Világbank felhúzása az elvárás. Az utolsó lehetőség a tudományos fölény elérése, itt a feladat egyszerű, olyan hatalmas űrhajót építeni, mely képes kolonistákat szállítani az Alpha Centaurira.

Na jó, ez most aztán tényleg sok volt. Csodák? Történelmi személyiségek? Haladjunk sorban: az egyre kultúráltabb és népesebb városok időről időre híres személyiségek feltűnését vívják ki. Feltűnhet Thomas Edison, Albert Einstein például. Mire is jók? Mindegyikük rendelkezik valami speciális képességgel, ami vagy állandó jelleggel, vagy egyszeri alkalommal kamatoztatható. Einstein például 50%-kal képes megdobni egy adott település tudományos termelőképességét vagy egy épp fejlesztés alatt álló találmányt fejezhet be. Érdemes minden városba eljuttatni egy híres személyt, de ajánlott vigyázni, mert az ellenfél kémjei képesek elrabolni őket – ez persze visszafelé is igaz.

Csodák? A Revolutionben az emberiség történelmének számos csodája húzható fel, szintúgy extra bónuszokért. Az Alexandriai könyvtár például megnyitja az összes kultúra által kifejlesztett tudományt, a Kínai nagy fal révén minden civilizáció békét ajánl, és így tovább. Egyszerű, könnyen megérthető, de nehezen elérhető, egy-egy csoda felépítése eszelősen sok erőforrást emészt fel így érdemes alaposan átgondolni, hogy mire is van szüksége egy-egy városnak.

Ez főleg multiplayerben jön ki, a Revolution nemlétező egyszemélyes kampánya (és a fél maroknyi predefiniált scenariója) sajnos gyorsan kifullad, három-négy menet után a technológiai fa kiismerhető, a győztes taktika pedig ismert. Hosszú távú szórakozást egyértelműen a többjátékos módozat adhat, ahol négyen csaphatnak össze a győzelemért – a baj ezzel csupán az, hogy a Revolutionben 2, de inkább 3 óra alatt nem nagyon lehet megúszni egy menetet sem offline sem online, így igazán jót játszani csak megbízható ismerősökkel lehet. Milyen is a Revolution? Pazar, túlzás nélkül az eddigi legjobb stratégiai játék, ami konzolra megjelent, ráadásul a Civilization hagyatékot sem tékozolja el, vérbeli, okosan módosított teljes értékű epizód: kár, hogy rövid idő után kifullad és hosszútávon messze nem annyira összetett és szórakoztató, mint a PC-s társai. Kezdésnek viszont tökéletes – tessenek róla példát venni.

W

MARTIN BELESZÓL!

Kedvenc tördelőm, Attila, itt mögöttem egész nap a Traviant tolja online. Lajossal – a másik kolléga – építik a Világcsodát, falukat égetnek fel, asszonyokat erőszakolnak, gyerekeket lopnak, és nyeretlen kétévesek játékát teszik tönkre azzal, hogy kirabolják a búzaraktáraikat. Minden nap kapnak vagy öt levelet: „A jó k***a anyátoknak a városát katapultozzátok legközelebb sza**á." Ez a Civ Revo is hasonló, csak intellektuálisabb köntösben.

CIVILIZATION REVOLUTION

FIRAXIS / 2K GAMES
MÁS VERZIÓ: DS, WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS3	1 - 2 játékos (2-4 online), 720p
X360	1 - 2 játékos (2-4 online), 720p

✔ vérbeli civilization
X kisebb kompromisszumokkal

PS3 X360
8 pont

EZ HIHETETLEN, HULK









A Marvel képregényhősök közül mindig is Hulk volt a hozzám legközelebbálló. Nehéz megmondani, hogy mi fogott meg benne, de tény, hogy emberközelinek éreztem a vívódását, ahogy a benne lappangó démonok ellen küzd. Valahogy könnyen azonosulni tudtam vele. Kevesen tudják, hogy Hulk főszereplésével készült első képregény 1962-ben jelent meg a legendás Stan Lee és társa, Jack Kirby gondozásában. A kezdet kezdetén Hulk még szürke volt, csak a későbbi számban vette fel jellegzetes zöld színét. Hulk népszerűsége töretlen volt a '60-as évektől kezdve egészen az ezredfordulóig. Képregények százai jöttek a főszereplésével, sőt animációs- és tévéfilmben is láthattuk a zöld „szörnyet". 2003-ban aztán elkészült az első hollywoodi feldolgozás, mely mérsékelt sikert ért el, talán azért, mert sajnos a sztori gyenge lábakon állt. Így nagyon kíváncsi voltam a legújabb részre, az Incredible Hulkra.

Az első meglepetés, hogy a film nem folytatása a 2003-as résznek, hanem a sztori teljes újraalkotása. Nem kis szerep jutott ebben a forgatókönyvtó és egyben főszereplő Edward Nortonnak, aki korunk egyik legkiválóbb színésze. Az ő vezetésével sikerült teljes mértékben újraalkotni a Hulk mítoszt. Ez azonban konfliktusokkal járt a stúdió és Norton között, mert előbbi inkább az akciót erőltette volna, míg Noroton lelkizősebb irányba vitte volna a történetet. Az eredmény egy kényszerű kompromisszum lett, ami miatt közel 70 percet ki kellett vágni a filmből. Az Incredible Hulk így egy akcióval átitatott, kissé leegyszerűsített alkotás lett, ami miatt nagyon várom a DVD verziót, hisz ott a hírek szerint megtekinthetjük az eredeti Norton-féle verziót.

Ahogy minden hollywoodi produkciónál megszokhattuk, a film mellett elkerülhetetlen volt a videojáték kiadása is. Már-már közhelyszerű, hogy a filmfeldolgozások a leggyengébb játékokhoz tartoznak, hisz a húzóerejük kizárólag a címük. Nagyon ritka, hogy egy filmből készült játék jól sikerül, vagy netalán kiváló, esetleg jobb lesz, mint maga az alapanyag – tessék csak ehhez elolvasni Tyler kolléga cikkét a múlt havi számban. Sajnos nincs ez másképp a most megjelent feldolgozásnál sem. A tesztet a PS2-es verzió alapján írtam, de ahogy az lenni szokott, kijött minden valamirevaló géptípusra, azaz DS-re, Wii-re, PS3-ra, X360-ra is, bár a grafikát leszámítva nagy különbség nem lehet egy-két extrát leszámítva – a DS kivételével ugyebár, hisz ott 2D-ben megy a játék.

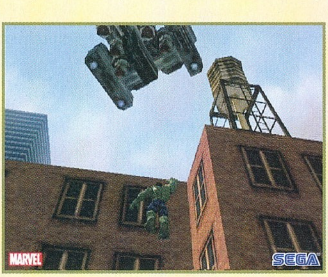
A program maga az igénytelen filmfeldolgozások népes kategóriáját szaporítja. Nincs egyetlen olyan eleme, mely miatt a film és Hulk rajongókon kívül egyetlen réteget is sikerrel tudna megcélozni. A készítők azt hitték – és ez egy általánosan hibás gondolkodás a filmadaptációknál –, hogy a rajongók könnyebben szemet hunynak az esetleges hibák felett. Ez azonban súlyos tévedés, a rajongóknak fáj a legjobban, ha egy várt játékuk rosszul sikerül, a mezei gamereknek meg még inkább szemet szúrnak a hibák.

Mi baj programmal? Röviden összefoglalva *minden*. Talán a főmenü kecsegtető egyedül, mert ott a sok-sok megnyitható extra láttán még azt gondolhatjuk, egy tartalmas alkotást kaptunk. Mondjuk ezzel nincs is probléma, elég sok összeszedhető, megnyitható titok lapul a pályákon. A problémák sora a grafikával veszi kezdetét. Tény, hogy a PS2 ma már erősen elavult hardverével nem képes csodákra, de ez nem lehet ok arra, hogy ilyen fokú igénytelenséget eltűrjünk, mint amit a játékban látunk. A legelső pályán elég csak megfogni egy hosszabb fémdarabot és elindulnunk vele, rögtön láthatjátok, mire gondolok. A nagyobb tárgyak átlógnak a falakon, mely egyes helyzetekben nevetséges, mint amikor óriási gépekkel a kezünkben megyünk át szűk ajtókon. A poligonok összefolynak, egészen szörnyű módon. Katasztrofális a városok megvalósítása, mert kietlenek, a távoli épületek csak úgy a semmiből jönnek elő, és a GTA-ra emlékeztető forgalom is inkább annak paródiája. Járkál kétféle autó, de azok tömegével, a gyalogosok pedig olyanok, mint a marionett bábuk. Komolyan mondom ilyen színvonalat még PS1-en is ritkán láttam, annyira elnagyolt, rosszul megtervezett az egész. Gyorsan meg is néztem a többi verziót, de ott sem jobb a helyzet. Sokat elmond az egészről, hogy SD-ben nagyjából a X360-as verzió hozza azt, amit a PS2-esnek kéne. Az újabb konzolokon a videókat nézve mondjuk HD-n jobb a helyzet, bár nem sokkal. Az mondjuk jópofa, hogy a terepen majdnem minden szétverhető, sőt a városokban még a járókelők is megverhetőek, de a kivitelezés csapnivaló.

A másik vesszőparipám, melyet újra elő tudok venni, az irányítás. Bele telik néhány órába, mire megszokja az ember, főleg az ugrás használata nehéz, mert kiszámíthatatlan, hova fogunk megérkezni. Mindez kihat a játszhatóságra, bár hozzáteszem, nem kimondottan nehéz a program. Kis gyakorlással egészen könnyen lehet benne haladni, ha az embert nem idegesíti a mindent átható igénytelenség.

Az új Hulkot igazán nehéz bárkinek is ajánlani. Talán csak azoknak a Hulk rajongóknak, akik már régóta várták, hogy kedvencükkel püfölhessék az ellent. Esetleg azok a PS2-es akciójátékosok is szóba jöhetnek, akik még nem váltottak konzolt, mert ebben a stílusban már nem sok anyag várható a gépre.

V. Miki



MARTIN BELESZÓL!

Megnéztem a filmet, felejthető, de az utolsó perce az MINDENT VISZ! Az megérte a mozijegy árát.

INCREDIBLE HULK

SEGA
MÁS VERZIÓ: PS3, X360, DS. WII

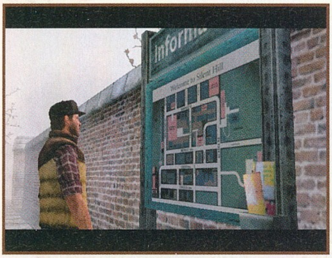
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

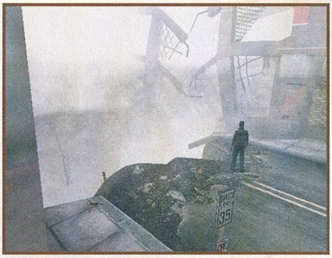
1 játékos
memóriakártya 8 mb

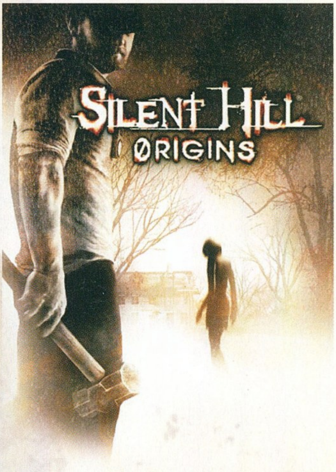
✔ elég sok extra megnyitható
X igénytelen

5 pont

ALSZIK, KAPCSOL











A tavaly novemberben PSP-s exkluzívként megjelent **Silent Hill Origins**-t is utolérte a hasonló típusú, azaz csak a Sony szexi handheldjére kiadott játékok végzete: néhány hónap múlva gazdagabbak lettünk a PS2-es verzióval. Ennek a nyilvánvalóan elsősorban financiális érdekeltségű lépésnek azért nagyon sok, PSP-vel nem rendelkező rajongó örült – ahogy magam is az egekig ugráltam a GTA: Liberty City Stories és Vice City Stories hasonló természetű portolásáról tudomást szerezve –, tehát ezen változatok végül is a mi, játékosok érdekeit is szolgálják azon túl, hogy több pénzt tömködjenek a kiadók és fejlesztők zsebeibe (szerencsés esetben jól megérdemelten). Azonban ahogy a többi „nagytesó" világra jött példányára, a PS2-es Originsre is érvényes némiképpen az „eredetiben jobb" törvénye, ám összességében egy jól sikerült adaptációval van dolgunk, ami nemcsak a Silent Hill rajongók figyelmére tarthat számot.

AB OVO GEMINI

Az adott PSP-s játék PS2-es inkarnációjára az is igaz szokott lenni, hogy az alap szinte tökéletes mása, vagyis semmiben nem tér el attól – a Sony egymáshoz közel álló konzoljai természetének hála még az irányításban is alig-alig. Ezen tényből kifolyóan a Silent Hill Origins részletesebb értékelésére vágyók figyelmébe ajánlom a Konzol 2007. decemberi számát, amelyben a PSP-s eredetiről értekeztem; ezúttal az alapvető tudnivalók vázlatos áttekintésén túl a portolás kapcsán a gamereket jobban érdeklő audiovizuális különbségekre is igyekszem fókuszálni.

Az Origins-ben elbeszélt történet minden Silent Hill alapja, vagyis az első négy részben megismert sztori előzeteseként jegyeztetett be a széria krónikájába. Főhősünk, az amerikai kamionsofőr Travis Grady nem mindenki tetszését nyerte el azonnal, és habár a Silent Hill 3 kis díváját, Heathert szórakoztatóbb terelgetni, Travis valamennyivel izgalmasabb figura, mint a The Room depressziós Henry Townshendje. A többi főszereplőhöz hasonlóan Travis múltja is sötét titkokkal terhes, mely borzalmas történéseket – akárcsak a Silent Hill 2 főhőse, James – elfelejtett, és azok tudatalattivá váltak. Miután egy éjszakai úton majdnem elgázol egy kislányt, Alessa Gillespie közreműködésével Travis kénytelen lesz visszaemlékezni a rémítő gyermekkori történésekre Silent Hill spirálisan mélyülő poklában: égő ház, szellemjárta kórház, sötét és baljós elmegyógyintézet, no meg a város ködülte és szörnyektől hemzsegő, kihalt utcái – minden, ami nekünk, rajongóknak kedves.

Az Origins két újítást fecskendezett a sorozat vérkeringésébe. Az egyik ilyen a normális és a „másik" világ közti átjárást lehetővé tevő tükrök rendszere, melyekkel saját akaratunk szerint váltogathatjuk a két dimenziót. Ugyan ezen szabad variálás révén elvész a korábbi részekben a játék által irányított váltásból fakadó, növekvő feszültségérzet, érdekes és ötletes újítás többek között a rejtvénymegoldás folyamatában. A másik új vonás a harcrendszerben keresendő: Travis lőszert nem igénylő fegyverei – melybe a legkülönbözőbb háztartási eszközök is beletartoznak – viszonylag rövid életű használat után eltörnek, illetve a híró puszta kézzel is képes verekedni. Továbbá a szörnyekkel való hirtelen összefutásunkkor (ami a nem túl briliáns kameraállások miatt nem ritka) azok képesek megragadni Travis grabancát, mely ölelésből az X gomb sűrű nyomkodásával szabadulhatunk meg.

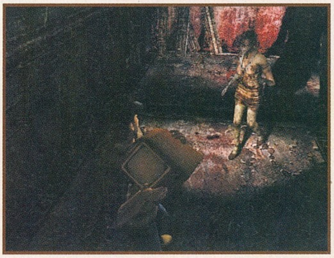
Ami a rejtvényeket – mint a széria egyik legfontosabb védjegyét – illeti, továbbra is tartom, hogy vannak ugyan, de javarészt túl könnyűek a korábbi részekben prezentáltakhoz képest, és ezt a game egyik fogyatkozásának tartom.

Külcsíny tekintetében a Silent Hill Origins a PSP kínálatának egyik legszemrevalóbb gyöngyszeme, így hát nem meglepő, hogy a PS2-es változat is meglehetősen jól fest, legfőképpen a változatlan művészeti dizájnnak hála. A port elkészítésekor a karaktermodellek poligonszámát megnövelték, és a néhány grafikai probléma – recés árnyékok, a PSP-shez képest egyöntetűen túl sötét látványvilág – ellenére megtalálják benne a számításukat azok a fanok, akik nagy képernyőn megtapasztalható Silent Hillre vágynak. Ugyan – mint feljebb említettem – az olykor nehézkesen mozgó, rögzített kameraállás megmaradt, mely utóbbi különösen PS2-n zavaró, ahol a legelső rész óta megszokhattuk a forgatható nézet jelenlétét. Igazán fordíthattak volna gondot ennek applikálására, ha PSP-n a bal analóg kar hiánya indokolttá is teszi. Zeneileg minden maradt a régiben: Akira Yamaoka mesteri betétei mellett a környezeti zajok is a sorozatban megszokott magas színvonalon szólalnak meg, és a szinkronra sem lehet panaszunk.

A Silent Hill Origins PS2-es verziója tehát teljesen az elvárásoknak megfelelően teljesített. Legfőbb érdemét abban látom, hogy a kisgéppel nem rendelkező, az Origins-re régóta ácsingózó rajongók is részesülhettek végre a Travis által megélt kalandokból, valamint magukévá tehették a Silent Hill saga hiányzó, előzetes részeit. A fanokat tekintve talán még annak is ajánlom, akinek már megvan a PSP-s változat, hiszen egy túlélő horror nem igazán handheldre való műfaj (ha azon közel kiválóan teljesített is). A stílus szimpatizánsai se habozzanak, ahogy a sorozattal éppen ismerkedők sem. És én sem, hogy végre a polcomon láthassam a Silent Hill széria eme jól sikerült felvonásának PS2-es kópiáját, a többi rész doboza mellett.

Petúnia







MARTIN BELESZÓL!

A játék jelenleg – hivatalos magyar Konami forgalmazó hiányában – még nem kapható az 576 üzletekben, de már dolgozunk az ügyön, hogy rövidesen ezt a hiányosságot orvosoljuk. A nextgen Silent Hill megjelenéséig, PSP híján nagyon jó választás ez a game a horrorrajongók számára. Örülök, hogy átírták.

SILENT HILL ORIGINS

KONAMI / CLIMAX STUDIOS
MÁS VERZIÓ: PSP

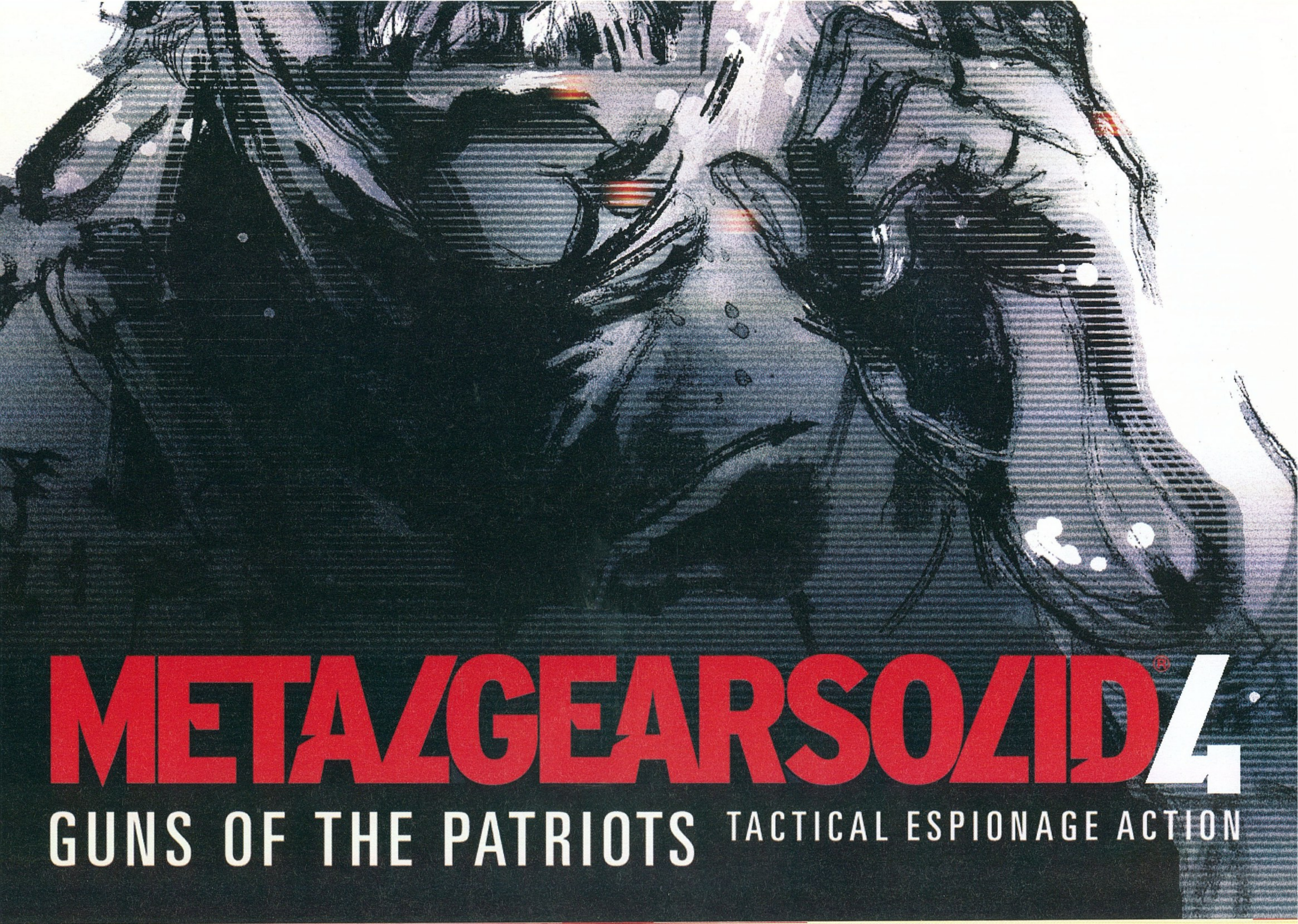
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
memóriakártya 8 mb (155 kb)

✔ nagy képernyőn a játék jobban érvényesül, részletesebb karaktermodellek
X semmi újítás, a kameraállás továbbra is rögzített, rövid

8 pont


576 KONZOL
XBOX 360


METAL GEAR SOLID® 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS (PS3) VÉGIGJÁTSZÁS, TIPPEK, TRÜKKÖK, EXTRÁK

(A végigjátszás Solid Normal fokozaton készült, más fokozatokon eltérhetnek az ellenfelek illetve tárgyak helyei, stb.)

A nem túl távoli jövőben, egy megviselt harctéren a háború már rutinná vált.

A háború megváltozott. Már nem országokról, emberekről, ideológiai ellentétekről szól. A háborúból üzlet, jól fizető iparág lett, egy véget nem érő körforgás, ami életeket emészt fel. Minden katona azonosítóval van ellátva, akárcsak a fegyvereik és a felszerelésük. A vérükben keringő nanomasinák felerősítik és szabályozzák a képességeiket. A háború minden aspektusa irányíthatóvá vált, és aki a harcmezőt uralja, uralja a történelmet is.
Hősünk, az öreg Solid Snake egy ilyen világban, egy ilyen harctéren kénytelen küzdeni. Valahol a Közel-Keleten, egy teherautó platóján utazik a helyi hadsereg erőivel, hogy beteljesítse a végzetét. A heves csatába érkezve azonban beragad a fegyvere, és kénytelen egy másikat keresni...

Ahogy a kezedbe kapod az irányítást, gyakorolgass egy kicsit, ha eddig még nem tetted volna. Érdemes körülnézni, figyelgetni a körülötted folyó csatát, elmerülni az elképesztő látványban. Ha magadhoz tértél, a jobbodon lévő teherautó alatt Rationt találsz, ha felvetted, kússz át a másik teherautó alatt.

Snake szerencséjére a csata résztvevői hullanak, mint a legyek, így biztosan akad majd egy megfelelő lőfegyver. A golyózápor közepette a helyi katonák közé vegyül...

Vedd fel az AK-t, a Start menüben pedig tedd a fegyvereid közé. Aztán juss el a következő épület sarkára, mindegy, melyikre.

A harc hevében hirtelen tehénbőgésszerű hang hallatszódik, mire a PMC erők visszavonulnak. Az nem jelenthet semmi jót. A milícia katonái értetlenül állnak a folytatódó bőgések előtt, mígnem rájuk vetődnek a forrásai: az ArmsTech félelmetes és roppant mozgékony gépezetei, a Gekkok. Kétségbeesésükben több tárat kilőnek rájuk a helyi harcosok – mindhiába.

Ne, ismétlem, NE próbálj harcba szállni a Gekkokkal. Egy az, hogy még nem áll rendelkezésedre olyan fegyver, amivel elpusztíthatnád őket, a másik pedig, hogy óriásit tudnak rajtad sebezni. Ha kicsit merészebb típus vagy, körbeszaglászhatsz tárgyak után, a Gekkok el lesznek foglalva a többi katonával, és rád nem nagyon figyelnek, feltéve, hogy békén hagyod őket. Ha tovább szeretnél jutni, tarts északnak, egy boltíves bejáratot keress.

Snake a könyörtelen csata közepette is képes rágyújtani. Plittyplatty. Mi a franc, vér? (L1 momentum) Snake közvetlenül egy Gekko alatt tartotta a cigiszünetet, és ez a helyzet őt is váratlanul éri: vadul elkezdi lőni, holott legbelül tudja, hogy értelmetlen. Az ügyetlen teremtmény elesik, de a helyébe egy másik lép a falon áttörve, Snake pedig csak az álcaruhája feláldozásával képes kikerülni a végzetes ütközést. Az emeletre menekül, de a Gekko szenzor-csápja megragadja a lábát, a lépcső viszont hirtelen leszakad a mechanikus dög súlya alatt. Snake némi egérutat nyert, de mindkét Gekko feltápászkodott és az emeletre tart: a helyzet reménytelennek látszik. Hova bújhat?
Snake-et keresve felfigyelnek egy igen feltűnő dobozra, az egyikük pedig akcióba lép és letapossa. Placcs! De szerencsére nem Snake volt az, hacsak nem dinnyéből vannak a belsőségei. A Gekkok szökellve lelépnek, és Snake felfedi a titkát: az új ruhája képes felvenni a környezet mintáját, így rejtőzött el a Gekkok elől! Snake lazán leugrik az épületről, egy halott katona mellett egy AK várja. A késével ellenőrzi, nincs-e alatta akna, aztán elveszi.

- Három nappal korábban -

Snake egy nagyon ismerős temetőben szalutál egy ismeretlen katona sírja előtt, a nosztalgiázását azonban megtöri egy helikopter érkezése. Nem más száll ki belőle, mint Hal Emmerich, a társa. „Otacon, a holtaknak is van fülük" – utasítja rendre Snake. Otacon elengedi a füle mellett, és közli Snake-kel, hogy egy régi barát várja a helikopterben. Snake-et viszont valami sokkal jobban izgatja: egy teszt eredményei. Otacon elmondja, hogy nem derült ki belőlük Snake rejtélyes öregedésének oka, de ha ilyen iramban folytatódik Snake leépülése, legfeljebb egy éve lehet hátra.

A helikopterben egykori parancsnoka, Roy Campbell üdvözli Snake-et. Jelenleg az ENSZ egyik PMC-ket ellenőrző szervezetének dolgozik, és érdekes információra akadt. „Snake, megtaláltuk. A Közel-Keleten van." Természetesen Liquidről, Snake ikertestvéréről van szó. Lázadásra készül, és még azelőtt meg kell állítani, hogy a tervét sikerre vinn, máskülönben a világ beláthatatlan következményeket fog elszenvedni.

ELSŐ SZÍN: LIQUID SUN

Ugorjunk vissza a jelenbe, a Közel-Keletre. Otacon jelentkezik a codecen keresztül, és kiderül, hogy térségben feltűnően sok a Gekko, ahogy azt Snake is tapasztalhatta. Bizonyára köze van Liquid ittlétéhez, valamire készül velük. Otacon előreküldte a Mk. II-t, (egy kis robotot, amit ő és Sunny együtt építettek) ami a szükséges felszereléssel egy épületben várja Snake érkezését. Az informátorokkal való találkozás előtt mindenképp fel kell venni azokat a cuccokat.

Bizonyára fogalmad sincs, mi volt az a videó a tojásokkal, hogy ki az a Sunny, és hogy egyáltalán mi a francért van itt Snake. A jelen küldetés eligazítását a főmenüben, a Mission Briefingeknél lehet megtekinteni, tetszés szerint bármikor. Ha képben akarsz lenni, ments, lépj ki és nézd meg. De ha nem akarod megtörni az akciót, később is megnézheted.

Middle East – Red Zone NW Sector

Ismerkedj meg az OctoCamoval, és még most próbálgasd, hogyan működik, ugyanis az egész játék során elengedhetetlen lesz a használata. Az OctoCamo lényege az, hogy amikor a földön fekszel mozdulatlanul, vagy a falhoz lapulsz, a ruha pár pillanat alatt átveszi a felület mintáját, amivel érintkezel, így gyakorlatilag bárhol el tudsz bújni. A jobb felső sarokban az MGS3-ból örökölt százalékos index jelzi, mennyire vagy látható. Minél magasabb ez az érték, annál inkább rejtve vagy, tehát ha mondjuk 0%, akkor messziről is kiszúrnak, ha 99%, akkor még közvetlen közelről sem fognak észrevenni. Ezt az értéket sok minden befolyásolja: a testhelyzeted, hogy adsz-e ki hangot, a mozgásod intenzitása, hogy a közelben folyik-e csata, vagy éppen keresnek-e téged. Még ezen a helyszínen kísérletezz az értékekkel, hogy hamar megszokd, mikor mennyi, és ne a későbbiekben szívj vele.
Néhány támpont:
– Ha csata folyik a milícia és a PMC-k között, az érték kicsit magasabb lesz a szokásosnál, mert mindkét fél el van foglalva
– Ha hangtompító nélküli fegyvert durrogtatsz, viszonylag messziről is észrevehetnek, akármilyen jól el vagy rejtve
– Árnyékban, illetve fedéllel a fejed felett nagyobb rejtettséget tudsz elérni, mint egy fényes helyen
– Hiába van 99%-os rejtettségi értéked: ha bűzlesz, ha beléd ütköznek vagy rád lépnek, vagy ha hirtelen mozogni kezdesz, kapásból észrevesznek

Az OctoCamot mindig használd, sose hanyagold el. Ha alacsony a rejtettséged, mindig szánj egy kis időt arra, hogy beleolvadj a terepbe. Hidd el, megéri.

Bizonyára észrevetted azt a leheletnyi kört Snake körül, ha egy ideig mozdulatlan maradtál. Ez a Threat Ring, ami gyakorlatilag Snake hatodik érzékének felel meg. Fekvő illetve guggoló helyzetben jön elő pár pillanatnyi mozdulatlanság után. A körön lévő hullámok iránya azt mutatja, hol van a közelben mozgás, a hullámok nagysága pedig, hogy mekkora fenyegetést jelent rád, illetve milyen távolságra van. Egyetlen katona a közelben kis hullámot eredményez, három már nagyobbat, egy közelben lévő Gekko esetében a hullám pedig maga lesz a Kilimandzsáró. Egy, a közelben mászkáló patkány például mindössze egy alig észrevehető hullámot produkál.
A Solid Eye radarja mellett nem sok haszna lesz egyébként, legfeljebb akkor érdemes erre hagyatkozni, amikor kevés az akksid és takarékoskodsz vele.
Biztos azon is elgondolkodtál, mi az a csík Snake életereje alatt. Az a Psyche méter, ami tulajdonképpen Snake lelki erejét hivatott jelképezni. Ha ez fogyóban van, Snake rosszul fogja érezni magát, és egyre pontatlanabbul fog célozni. Amikor már nagyon kevés van belőle, hányhat vagy akár elveszítheti az eszméletét egy időre, ami csata közben igen kellemetlenül tudja érinteni. A Psyche csík akkor kezd el folyamatosan csökkenni, ha a stressz értéke eléri az 50%-ot. Minél magasabb ez a százalék, annál gyorsabban amortizálódik a csík. Normális esetben a maximális érték 80%, azonban ha Snake riadóhelyzetben száznál is több lövedéket használ el, egy óriási adrenalinlöket fogja érni, (Combat High) és akkor a 100%-ot is elérheti. Ebben az állapotban a Snake-et ért sebzések megfeleződnek, makulátlan lesz a célzása és gyorsabban fog regenerálódni az életereje. Nem is hangzik rosszul, igaz? A probléma az, hogy ha a hatása elmúlik, Snake Psyche csíkja drasztikusan visszaesik. Tésztával, Regainnel, zenehallgatással és dohányzással lehet egyébként megfelelő szintbe állítani, csak hogy pár módszert említsek. Törekedj arra, hogy mindig legalább félig legyen tele a csík.

Na, most már álljunk neki a játéknak! A saroknál jobbra tekintve két katonát láthatsz, ne törődj velük. Közvetlenül melletted lesz egy bejárat az épületbe, használd. Nézz körül tárgyakért, kicsit előrébb haladva egy bejáratot láthatsz, amiben egy harckocsi érkezik, dugig tömve katonákkal. Semmi pánik! A szellőzőszerű kijárathoz jutva kússz, és amikor alacsony a rejtettségi értéked, mindig állj meg, hogy felvedd a terep mintáját. Kússz az autó mögött, az árnyékban, akkor biztos nem vesznek észre. Jobbra be a következő épületbe. Balodra lesz egy szoba néhány tárggyal, a továbbvezető út pedig szemben, a romok alatt lesz. A szemed láttára fog egy PMC kivégezni egy helybéli katonát. Az AK-val egyébként nyugodtan fejbe lőheted, ilyen távolságban nem fogják meghallani. Ha inkább az óvatosságnál maradsz, várd meg amíg kicsit eltávolodik, lopakodj mögé és hatástalanítsd. Az épületen belül más nem lesz, úgyhogy a szobákban nézz szét tárgyakért, de az ajtók közelében mindig lassan közlekedj, nehogy a kinti katonák észrevegyenek. Ha végeztél a gyűjtögetéssel, a kijárathoz érve kússz, a közelben ugyanis egy harckocsi van. Kint gurulj a földön a következő szektorba vezető ajtóhoz. (Egyébként itt megjegyezném, hogy a földön gurulás igen hasznos tud lenni: gyors mozgás mellett magas rejtettségi értéket tesz lehetővé. Amikor már a Solid Eye radarja is a birtokodban lesz, használd minél gyakrabban.)

Middle East – Red Zone

A szemben lévő katonákkal ne törődj, úgysem fognak észrevenni, és pár másodperc múlva amúgy is elindulnak csatázni. Arra ne menj, amerre ők tartanak, az utat ugyanis egy harckocsi állja el. Később majd bejárhatod azt a részt, egyelőre hagyd. Ha egy kicsit szórakozni akarsz, állj be a szobrokhoz harmadikként. Ha háromszor fogod meg a szobor micsodáját, le fog törni, hehe.
Két lehetőséged van: felmész a balodra lévő lépcsőn (a lépcsősor alatti tágyakat mindenképp gyűjtsd be) és az emeletről lopakodsz tovább, vagy maradsz lent. Ez utóbbit ajánlom, a lent lévő őrt kicsit könnyebb kicselezni, az emeletről pedig úgyis vissza kell esned a földszintre a továbbjutáshoz. A kezdőhelyedtől jobbra haladva megpillanthatod a lenti őrt. Fuss a ládához, amikor háttal van neked, és bújj mögé. Várj egy kicsit, és amikor a ládához ér és megfordul, csendben intézd el a késsel.
Ha nem akarod megkockáztatni a riadót, ne foglalkozz az őrrel, csak maradj a jobb szélső fal mentén, és kússz végig a területen. Lesz itt jó néhány tágy, kutass. A létrához érve mássz fel, és az emelet végén ugorj le, így az őr látóterén kívül leszel már. Mindig maradj a terület jobb kéz felőli oldalán, a másik oldal tele van katonákkal. Egy zsákutcához fogsz érni, amiben egy kuka van. A sarokban három PMC fog megjelenni, és átfésülik a terepet, úghogy vagy bújj be a kukába, vagy ami még jobb, menj a zsákutca legvégébe, és fekve olvadj be. Egy kevés nézelődés után harcba fognak indulni a PMC-k, ekkor fuss a jobbodra lévő épületbe.

Valami észrevette Snake-et, valami mechanikus, valami félelmetes! Ja nem, csak Otacon egyik találmánya. Íme a Metal Gear Mk. II, aki hű társad lesz majd a küldetéseid során. Mindig a sarkadban fog loholni láthatatlanul, ezen keresztül figyeli és tájékoztatja majd Otacon Snake-et. Tárgyakat is képes hordozni, és máris hozott ajándékokat Snake-nek, köztük a Solid Eye-t. Otacon szerzett két olyan pisztolyt is, amikhez nem kell azonosító, így Snake is képes használni őket. Snake a hadsereg informátoraival megbeszélt találkozóhely felé veszi az irányt, a harcmezőn át.

Végre megkaptad a már sokat emlegetett Solid Eye-t (a továbbiakban SE). Ez egy multifunkciós optikai eszköz, aminek három üzemmódja van. Az alap módját fogod a legtöbbet használni: a SE révén a felvehető tárgyak, fegyverek körül megjelenik egy vékony keret, hogy könnyebben megtaláld őket. Az ellenfeleid életerejét is kijelzi, a milíciánál pedig azt is, hogy éppen ellenségként (ez piros színnel lesz jelezve), barátként (zöld, kék), vagy semlegesen (sárga) kezelnek. Biztos észrevetted, hogy a jobb felső sarokban már radarod is van; igen, ez a SE hangradarja, amivel könnyedén bemérheted, merre van mozgás. Mindig legyen bekapcsolva a SE, ugyanis baromi hasznos, már csak a radar miatt is. Egyedül akkor vedd le, amikor merül az akksi, ilyenkor várd meg, amíg töltődik egy kicsit. Éjjellátó- és távcső funkciója is van, gondolom ezek nem szorulnak magyarázatra.
A Solid Eye mellett kaptál egy hangtompítós pisztolyt és egy altatópisztolyt is, remek, sokat fogod még használni őket. Végül, de nem utolsósorban a Mk. II is a tárgyaid közé került. A kis robot roppant hasznos: előreküldheted, hogy tárgyakat vegyen fel, kósza őröket lehet vele elektrosokkolni, és még számos hasznos funkcióval rendelkezik. Végig követ minket minden misszió során, igaz, láthatatlanul.
Ha szemügyre vetted az újonnan szerzett dolgaid, menj ki az épületből egyenesen a harctérre. Biztos nagy a kísértés, hogy lelődd a szemben lévő három PMC-t, de ne tedd, előbb juss a terület végébe, a teherautó mellé. Feküdj le, és úgy lődd le vagy altasd el a már említett PMC-ket. Így a helyi hadsereg katonái barátként fognak rád tekinteni, ami nagyban megkönnyíti a dolgodat. Ha a triónak kampec, törj előre és lődd le a szemben, kicsit balra lévő PMC-ket. A felvett fegyverüket azonosító híján nem tudod használni (egyelőre). Maradj az út jobb oldalán és csatlakozz a helyi erőkhöz, hogy kevésbé legyél észrevehető. Fontos, hogy őket semmiképp se lődd le. Ha mégis megtörténik a baj, lőj le néhány PMC-t és újra a helyiek kegyeiben leszel. Egyébként időnként muníciót és tárgyakat dobhatnak neked, és te is megteheted ugyanezt (az már más kérdés, hogy nem kifizetődő).
A PMC-k erősítésére egy harckocsi érkezik, először is lődd ki a jobb oldalán lévő hordót, hogy a katonák felrobbanjanak. Most válaszút elé kerülsz: vagy segíted tovább a milíciát, vagy bemész a bunkerukba. Néhány tárgy van még ezen a területen, de nem éri meg a fáradságot. Ha mégis inkább harcolnál, kapd fel a bunker bejárata közelében lévő rakétavetőt, és kínáld meg vele a harckocsit. Egy pillanatra biztosan riadót fognak fújni, a rakéta kilövése ugyanis nagy zsivajjal jár. Ha riadó nélküli végigjátszásra mész, inkább rögtön menj a bunkerba. Ha kilőtted a harckocsit, a helyi erők előre fognak nyomulni. Tarts velük és irtsátok a PMC-ket. Lesz még egy harckocsi az utca végén, ami kilőhetsz, muníciót a rakétavetőbe a közelben találhatsz. Ha mégsem találsz töltetet, a bunkerban biztosan fogsz, ha hajlandó leszel onnan idáig visszajönni. Ha ennek is vége, a milícia győzelmi kiáltását fogod hallani, ami azt jelzi, hogy ezen a területen már nincs több PMC. Most már szabadon kutathatsz tárgyak után. A dolgod végeztével vedd az irányt a milícia bunkerje felé...

Middle East – Milicia Safe House

Nagyon fontos, hogy a helyiekkel barátságban legyél, máskülönben végig fogod szívni ezt a helyet. Ha rád lőnek, menj ki az előző helyszínre és lőj le pár PMC-t, hogy újra jóban legyetek.
Tedd el a fegyvered, itt csak a milícia tagjai vannak jelen, nem lesz szükség vérontásra. Ez a helyszín csak úgy hemzseg a felvehető muníciótól, tárgyaktól és fegyverektől, úghogy nézz alaposan körül. Az éjjellátó sokat segíthet a cuccok megtalálásában. Találhatsz egy számot is az iPododba, gránátokat, rakétákat, és a térkép észkkeleti megtalálhatod az a ruhát, amit Snake kénytelen volt hátrahagyni a Gekkokkal való találkozásnál. Most már nem sok értelme van magadra ölteni, legfeljebb poénból. Teljesen lineáris az út, eltévedni nem fogsz. A lépcsőhöz érve eljutsz a következő helyszínre.

Egy szépen kiterített szőnyeg, rajta egy gépfegyver, egy vödör jég, hideg üdítő és... egy majom. Boss harc? Aligha; megjelenik a majom gazdája is, Drebin. Pontosabban Drebin 893, ő ugyanis ezt a számot kapta, a Drebin pedig a fegyvermosók gyűjtőneve. Azzal foglalkoznak, hogy egy csippel módosítják a fegyvert, hamis azonosítót ültetnek belé. Ezzel a módszerrel azok is tudják használni, akik nem részesei az SOP (Sons of the Patriots - A Patrióták Fiai) rendszernek, mint például Snake. Jószándéka jeléül Drebin Snakenek ajándékozza a tisztára mosott M4-es karabélyt, és Snake szakértő szemmel alaposan meg is vizslatja. A lelkesedése viszont alábbhagy, amikor nem tudja elsütni. Drebin szerint Snake előző generációs nanomasinái (amiket még Shadow Moses alatt fecskendeztek belé) zavarosan működnek a rendszerrel, ezért olyan nanomasinákkal fecskendezi be, amik elnyomják az előző generációbelieket. Így Snake már tudja használni a mosott fegyvereket, amit be is bizonyít: sikeresen elsüti az előbbi M4-est. Drebin úgy gondolja, a háború totális irányítása csak az első lépés, és ez az ellenőrzés nemsokára a civilekre is ki fog terjedni a háborús gazdaság rohamos terjedésével. A beszélgetés után elviharzik a harckocsijával, a majommal az oldalán. Snake, immáron egy új fegyverrel felszerelve, folytatja útját a találkozóhely felé.

Middle East – Urban Ruins

Ismerkedj meg a Drebin Pont-rendszerrel, ugyanis nagyon fontos lesz a továbbiakban. Minden felvett fegyvertípus, amiből már van egy a birtokodban, automatikusan Drebinhez kerül, neked már nincs szükséged rá. Ha például felveszel egy olyan AK-t, ami már a kezdetek óta megvan, megadott számú DP-t kapsz érte, és minden további felvett darabért ugyanígy. Az egész tranzakció automatikusan megy végbe, nem kell vele szöszölnöd. A DP-t aztán felhasználhatod Drebin boltjában, ahol további fegyvereket és muníciót vásárolhatsz. Szerdánként és vasárnaponként egyébként 20%-os akció vár.

Már most is bizonyára van olyan fegyvered, amire az van írva, „ID-LOCKED", és természetesen a továbbiakban is találni fogsz jó néhányat. Ez azt jelenti, hogy azonosító szükséges hozzájuk, tehát Snake egyelőre nem tudja használni. Bizonyos DP összegért Drebin tisztára mossa őket, és onnantól kezdve a rendelkezésedre áll.

Lehetőséged van kiegészítőket vásárolni és szerelni a fegyverekre, már amelyikre lehet. Az M4-edre például mindent szerelhetsz, ami csak kapható: hangtompítót, lézeres célzót, távcsövet, stb. Hangtompító lehetőleg mindig legyen minden olyan fegyvereden, amire fel lehet szerelni.

Át kell jutnod az omladozó épületen. Eltévedni nem fogsz, mert csak egy útvonalon lehet haladni, de ha mégsem tudod, merre kell menni, kapcsold át a SE-t éjjellátó módba, és kövesd a lábnyomokat - gyerekjáték.

Snake az épületből kijutva egy helyi katonára lesz figyelmes. A férfi azonban a fém hordóval törődik inkább, amiből furcsa hangok törnek elő. A hordót lerántva kiderül, hogy egy napszemüveges pasas végezte épp a nagydolgát, amikor megzavarták. Félig letolt gatyával elmenekül, a katona pedig utánaered. Snake úgy dönt, hogy hasznára lesz a hordó, ezért zsebre teszi (van ám gusztusa).

Middle East – Downtown

A milícia és a PMC-k itt is csatároznak. Siess a helyi erők segítségére. A kezdőhelyedtől jobbra haladva jó néhány tárggyal gazdagodhatsz, és a szűk utcákon haladva kikerülheted a PMC-ket és a harckocsit.

Ha mégis inkább egy kis csatározásra vágysz, a kezdőhelyedtől menj előre, egyenesen a harc helyszínére. Végezz a három PMC-vel, és haladj tovább. A barikád túlsó végén egy harckocsi és megannyi katona vár; még szerencse, hogy a mozsárágyúval fél perc alatt végezhetsz mindenkivel, ráadásul anélkül, hogy észrevennének. Folytasd az utad jobbra, mássz át az autó alatt és csatlakozz a milíciához. Ha a kezdőhelyedtől rögtön jobbra haladtál, kikerülve a PMC-ket, most itt tartasz. Vonulj fedezékbe. Először is végezz a földszinti PMC-kkel, egy golyó a mellettük lévő hordóba bőven megteszi. Semmiképp se törj előre, ugyanis a szemközti épületben két mesterlövész pásztázza minden mozdulatod, egy harmadik pedig a közeli balkonon van. Leszedheted őket az M4-essel, vagy ha kicsit drámaibb befejezést szánsz nekik, sózz oda egy-egy rakétát, de azt tudnod kell, hogy akkor szinte biztosan észrevesznek. Ha ügyesnek érzed magad, meg is kerülheted őket a balról nyíló mellékutcában haladva, (kúszva menj, nehogy észrevegyenek) hogy aztán az épületbe jutva, hátulról, szép csendben lekéseld őket. Az épület egyik emeletén lesz egy őr, vigyázz vele. Csak akkor szerezheted meg a mesterlövészek fegyverét, a remek M14-es automata snipert, ha nem távolról lőtted le őket. Bárhogy is legyen, menj be abba az épületbe, ahol a mesterlövészek voltak. A földszinti ablaknál lehet még egy kósza katona, úgyhogy csak óvatosan. Menj fel a második emeletre és vedd fel a szekrényben rejtőző lézeres célzót, és a PSS pisztolyt. Ezután juss ki a főutcára, (ahol a harckocsi is volt) kapd elő az előb megszerzett M14-est, vagy az M4-est és szedd le a szemközti épületben, a távolban tanyázó két mesterlövészt. Segíts a milíciának a PMC-k megritkításában, közben pedig ne térj le a főutcáról, a mellékutcákban csak nagyon kevés tárgy, de annál több PMC van. Egy óriási csata zajlik az utca végén, jobb kéz felől a PMC-k, bal kéz felől a milícia. Észrevétlenül juss a helyiek közé, szedj le néhány ellenséget. Azt tudnod kell, hogy gyakorlatilag soha nem fogynak el az ottani PMC katonák, folyamatosan érkezik az utánpótlás, úgyhogy velük ne is vesződj. Otacon figyelmeztetni fog, hogy szénné fogják bombázni a milíciát, szóval keress fedezéket. Ha jót tesz az önbizalmadnak, leszedheted a helikoptert, mielőtt az irtás megkezdődik, máskülönben teljesen felesleges, úgyis elhúz húsz másodpercen belül. Egy mellékutcában amúgy találsz egy rakétavetőt, ami szép kis DP jutalmat jelent a számodra. Szedegesd össze az elhullott fegyvereket, ha netán kevés a DP-d. A rakétavető helyével átellenes épületbe kell bejutnod, használd az ajtót.

Middle East – Advent Palace

Egyetlen ellenség sem lesz az épületben, úgyhogy kifújhatod magad. Ellenben dugig van csapdákkal és tárgyakkal, szóval melegen ajánlott az éjjellátó mód bekapcsolása. Jól fésülj át mindent, tényleg rengeteg a felvehető cucc. A csapdákat ki tudod lőni, de fel is szedheted őket, ha átmászol felettük. Gyűjtsd be a földszinti tárgyakat, majd folytasd az utad a következő emeletre: itt is gyűjtögess. Ha netán találnál egy lézeres csapdát egy nagy lyuk felett, egyelőre ne foglalkozz vele, helyette haladj a következő emelet felé. Itt már csak a begyűjthető iPod szám miatt is érdemes körülnézni, de aki már unja a keresgélést, mehet egyenesen a cél felé, a legfelső emeletre. A konyha bejáratánál lévő szellőzőbe felesleges bemásznod, de ha mindenképp körül akarsz ott nézni, küldd a Mk. II-t magad helyett. A konyhában van pár felvehető tárgy, dolgod végeztével menj be az ajtón.

Snake-et felkészületlenül éri az ajtó mögött álló fegyveres. Ez nem az a nagydolgos katona, akit korábban láttunk? „Dobd el a fegyvered!" – szólítja fel Snake-et, aki egyelőre kénytelen követni az utasításokat. Egy ügyes csellel azonban egy szempillantás alatt lefegyverzi az állítólagos veteránt. Pechére a négy fős csapat többi tagja is a szobában van, fegyvereik csöve pedig egyenesen Snake-re szegeződik. A maszkos nő közelebb érve felismeri Snake-et; nocsak, Meryl az! Kiderül, hogy ő és a csapata Snake informátorai, akikkel találkoznia kellett: a Rat Patrol Team 01.

Meryl elmondja, hogy Liquid négy napja érkezett a térségbe egy ismeretlen nő társaságában. Bemutatásra kerül a csapat: Ed, a mesterlövész, Jonathan, az óriás, akinek a haja felkiáltójelet mintáz, és végül, de nem utolsósorban Johnny, másik nevén Akiba, a technikus, mindenki kedvenc bélbajokkal küzdő katonája. (Igen, jól sejted, ő ugyanaz a Johnny, aki az MGS1-ben és a második részben is szerepelt, és akinek a nagyapja volt Big Boss börtönőre.) Meryl nosztalgiázik egy kicsit, és kiderül, hogy a kapcsolatuk nem működött, és Snake egyik nap szó nélkül kilépett az életéből. De Meryl mindezt maga mögé tette, és most csak a küldetésre koncentrál. Tudja, hogy Liquid lázadásra készül, de állítása szerint az SOP rendszer miatt képtelenség, hogy sikerüljön a terve. A rendszer minden katona minden mozdulatát felügyeli a nap 24 órájában. Nem csak, hogy felügyeli őket, visszafojthatja az érzelmeiket és növelheti az érzékeik hatékonyságát. Természetesen Merylék is megkapták a nanomasinákat, amik a rendszer részévé teszik őket. Meryl szerint még ha valahogy fel is lázadnak a PMC-k, mondjuk a nanomasinák eltávolításával, azonnal letiltanák az azonosítójukat, így a fegyvereiket nem lesznek képesek elsütni. A rendszer bombabiztos, és kész. Meryléket a hadsereg küldte be, hogy felügyeljék a PMC-ket, és kémkedjenek Liquid után. Annak hallatán, hogy Snake Campbell kérésére jött a helyszínre, Meryl dühében törni-zúzni kezd. Campbell ugyanis az apja, akit gyűlöl, amióta a vén kéjenc feleségül vett egy fiatal nőt, és gyerekük is született. A beszélgetést váratlanul megtöri Ed: az épületbe bejutott Liquid magánserege, a Frogs (Békák), más néven Haven Trooperek. Snake és Meryl csapata összefog, hogy legyőzzék a tucatszámra érkező ellenséget.

Liquid elit osztagával, a Haven Trooperekkel (továbbiakban HT-k) fogsz szembeszállni, akik egytől egyig nők. Fontosnak tartom megjegyezni, hogy amennyiben egyetlen egyet sem ölsz meg közülük, csak elkábítod, illetve kiütöd őket, egy HT szobrocskát kapsz az erőfeszítéseidért (amikor aktuális, leírom, hol találod). Még négy szobrocskát gyűjthetsz be ezen kívül: a Beauty and the Beast osztag tagjaiét (később megtudod, kik ők). Ha mind az ötöt megszerzed, a jutalmad a Solar Gun lesz, egy napenergiával működő, iszonyat király fegyver. A szobrok egyébként a Mission Briefingek alatt, a repülőgép konyhájában megtekinthetők lesznek.

Éles fegyvernek abszolút az M4-est ajánlom, ha pedig már a birtokodban van egy shotgun, akkor a közeli ellenségekre azt használd. A békésebbek kénytelenek az MK 2-es altatópisztolyra hagyatkozni, illetve Stun gránátokra. Mindig kövesd Merylt és a csapatát, mert ha elkallódsz, könnyedén fél tucat HT közé kerülhetsz. A CQC-vel vigyázz, ugyanis baromi könnyen blokkolják, és kapásból egy ellentámadással reagálnak a sikertelen próbálkozásodra. A csapattársaidat lehetőleg kíméld, mert ha bármelyikük meghal, kezdheted elölről az egészet.

Na, induljon a harc! Vonulj fedezékbe, mondjuk a pult mögé, és lődd le azt a pár HT-t, akik a tetőre érkeznek, majd kövesd Meryléket le a lépcsőn. Ezt az emeletet már elárasztják az elit katonák: gondoskodj róla, hogy vagy mindig mozgásban légy, vagy biztos fedezékben, mondjuk egy oszlop mögött. A szemközti oldalon és a falakon is lesznek, ugyanis bárhol képesek megkapaszkodni. A konyhához érve immáron közelharcba is fogsz bocsátkozni, egy remek lehetőség a shotgun kipróbálására, ha netán van olyanod. A HT-k két oldalról fognak támadni, igyekezz mindkét oldalt folyamatosan ritkítani.

Egy újabb emelettel lejjebb haladva a katonák szemből és felülről is az életedre fognak törni. (Közben azért időnként figyeld Johnny viselkedését, a csata alatt szó szerint össze fogja szarni magát.) Gondoskodj a megfelelő fedezékről, és csak akkor ugorj elő, ha már becéloztad a következő áldozatod. Nagyon pontosan céloznak, így törekedj arra, hogy görnyedt futással haladj, minél kisebb célpontot nyújtva nekik. Beljebb jutva berobbantják a fal egy részét, és kábító gránátokkal fognak meglepni titeket. A nagy veterán Johnnyt szépen ki is ütik vele; ha már végeztél a közelben lévő HT-kkel, ébreszd fel, (térdelj fölé, és tartsd nyomva a háromszöget) vagy akár meg is várhatod, amíg Meryl észhez téríti a bakancsával. Itt is két oldalról fognak bekeríteni titeket, néhány katona leverése után mindig válts oldalt.

Ha már minden támadót kiiktattatok, és elmúlt a fenyegetés, bűzös Johnny hatástalanítja a lézeres csapdát. Ahelyett, hogy rögtön utánuk mész, ugord át a lyukat egy nagyon hasznos (és igen borsos árú) tárgyért. Utána viszont ugorj le a többiekhez. Itt látszólag békesség honol, de a falat lerombolja egy nekiütköző buldózer, és kábító gránátok robbannak az arcodba. Mindig görnyedve haladj a pult alatt, hogy ne tudjanak eltalálni. Már csak viszonylag kevés HT-t kell legyőzni; ha eddig eljutottál, ezen a ponton már nem fogsz elbukni.

Innen a liftakna bizonyul az egyetlen kiútnak, és Meryl a csapatával együtt le is veti magát a mélybe.

Szedd össze a közelben lévő tárgyakat, és ugorj le te is.

A garázsszinten Haven Trooperek egy triója támadja meg Meryléket, akik a nanomasinákkal összekapcsolt érzékeiknek köszönhetően élve megússzák. Persze Johnny kimarad az egészből, vele láthatóan nincsenek szinkronban a többiek. Liquid táborhelye már nincs messze, Snake és a csapat útjai pedig szétválnak.

Middle East – Crescent Meridian

A már említett Haven Trooper szobrocska itt lesz a garázsban, az utcára vezető átjáró közelében, ha nem öltél meg egyet sem közülük. Az utcára jutva mássz át a ládákon, és csatlakozz a helyi erőkhöz. A milícia segítségére egy tank érkezik, a jobb oldalán haladva irtsd a PMC-ket. Figyeld a balodra lévő épületek ablakait, mert ott is lehetnek, sőt lesznek katonák. Miután megállt a tank, végezz az összes látóhatáron belüli PMC-vel, (tudom ajánlani az M14-est) és folytasd az utad a bal oldalon lévő mellékutca felé. Mássz fel a létrán és a tetőre érve intézd el a mesterlövészt. Ezen a szinten a Javelin rakétavető vár rád, szedd fel. Nem ajánlom, hogy átmenj a következő épületbe, mert könnyedén a PMC-k közé juthatsz váratlanul. Helyette menj vissza az utcára, és a milíciát segítve irtsd ki az összes PMC-t. Az ünnepélyes csatakiáltás után már szabadon bejárhatod a környező épületeket tárgyak után kutatva. Ha végeztél, mássz fel a térkép végén, balra lévő épületre, és a teraszon végighaladva ugorj le az utcára.

A milícia nagy erőkkel vonul, de valami elállja a buldózerük útját. Páncéllal borított, négy lábon jár és roppant félelmetes. Ismerkedj meg a négy gépförmedvénnyel: ők a Beauty and the Beast osztag, Liquid csatlósai, név szerint Laughing Octopus, Raging Raven, Crying Wolf és Screaming Mantis. (Screaming Mantis L1 momentumánál nézz balra, hogy az eredeti Mantis szellemét lásd.) Minimális megerőltetés nélkül, szórakozásból lemészárolnak több tíz helyi katonát. Snake egy autó mögül figyeli a vérontást. Miután végeztek, lazán eliszkolnak, Screaming Mantis pedig még meg is hajol, mintha meg akarná köszönni a közönségének a figyelmet.

Middle East – Millennium Park

Szedd fel a lekaszabolt katonák fegyvereit, és menj tovább. Két PMC lesz a közelben, velük könnyedén végzel. Továbbjutva a jobbodra lesz egy éber őr egy dzsipp gépágyúja mögött, őt leszedheted, és aztán kövesse a túlvilágra a park bejáratát őrző társa. Bejuthatsz ott, ahol az őr állt, vagy a szemközti épületen keresztül. Az előbbi esetében jobb rálátásod lesz a parkban őrködő PMC-kre. Az épületben viszont vigyázz, mert egy katona járőrözik az emeleten. Az emeleti lyukon át a földszintre jutva lesz pár tárgy, keresgélj. A park két oldalán egy-egy őr van, távolról roppant könnyű célpontok. Ha inkább lopakodnál, a rengeteg tereptárgy miatt az sem lesz nehéz.

Menj tovább a tábor felé. Az őrtoronyból figyelő katonát feltétlenül szedd le. Figyeld meg, hogy a többiek merre járőröznek, és cselezd ki őket. Összesen négyen lesznek.Tárgyak után felesleges kutatnod, mert minimális a jutalom. Ha úgy döntenél, hogy leszeded a PMC-ket, egyenként, a többiektől elszakadva végezz velük. A cél az északra lévő, vörös ajtó. Mielőtt bemennél, a SE radarjával győződj meg róla, hogy nem jön-e éppen át egy PMC a következő helyszínről.

Snake a PMC táborba jutva megpillantja Liquidet és a vele lévő titokzatos nőt. Meryl az egyik teraszról figyeli Snake-et, és rájön, hogy valójában azért jött, hogy Liquidet megölje. „Kezdhetjük" – szól Liquid a rádióba. A Gekkok bőgése hallatszódik, mire valamilyen furcsa rosszullét lesz úrra a PMC-ken. Nem csak rajtuk, Johnny kivételével Merylék is összeesnek, és a földön vonaglanak tehetetlenségükben. Némelyik katona a másikat püföli, némelyik összecsinálja vagy összehányja magát. „Nem gondoltam volna, hogy ilyen könnyen fog menni" – mondja Liquid a mellette álló nőnek. Láthatóan örül az eredményeknek. Snake-re is hatással van ez a titokzatos jelenség, és épphogy át tudja vonszolni magát a földön fetrengő katonákon Liquid elé, aki ezekkel a szavakkal üdvözli: „Testvérem! Rég láttalak. Mégsem vagyunk az apánk másai!" Szabadnak kiáltja ki magukat, és eltávozik. Az alig eszméleténél lévő Snake-hez odasétál a titokzatos nő: Naomi az! A nyakába nyom egy fecskendőt, és Snake-et a sorsa beteljesítésére ösztönzi. Liquid és Naomi helikopteren távoznak, a földön megannyi Gekko követi őket. Snake-et Johnny vonszolja biztonságba, aztán elsötétül előtte minden.

- Mission Briefing -

Az eligazítások alatt a Mk. II-val körbe tudsz nézni a Nomadnak, Snake-ék repülőgépének a fedélzetén. Mindig érdemes ezt megtenni, ugyanis számos tárgyat, köztük eligazításonként egy-egy akksit szerezhetsz. Egy digitális kamera is vár rád, amivel fotókat készíthetsz. Ha a negyedik szín eligazítása alatt szerzed csak meg, különleges képeket találsz benne. Ha bizonyos szereplőknek nekiütközöl a kis robottal, maszkokat kapsz, amiket később fel is tudsz majd venni. Az első eligazításnál Campbellnek ütközve megkapod az ő maszkját. A második alatt Otaconnal teheted meg ugyanezt. A harmadik során Sunnynak és Naominak ütközve pedig Raiden két különböző maszkja lesz a tiéd. A Mk. II-val egyébként még lehet szórakozni: elektorosokkolhatod a csirkéket, válthatsz számot a rádión, és egyszer, amikor a távkapcsoló az asztalon van, Campbell adása helyett átkapcsolhatsz egy bikinimodell vetítésére.

Snake a Nomad fedélzetén végre magához tér. Kiderül, hogy egy egész napig ki volt ütve, és hogy ő még a szerencsésebbek közé tartozott: némelyik katonának megállt a szíve az eset során. Otacon tudja, hogy Naomi ott volt, ugyanis a nő később küldött neki egy videóüzenetet. Naomi ebben elmondja, hogy Dél-Amerikában tartják fogva, és hogy Liquid célja az SOP rendszer megszerzése. Naomi a nanomasinák szakértője, ezért rabolta el Liquid. A lázadás előkészületei lázasan folynak, úgyhogy Snakenek sietnie kell. Snake gyanítja, hogy csapda, de kénytelen belemenni a küldetésbe. Húsz óra a repülőút Dél-Amerikáig, addig Campbell szerez a Nomadnek leszállási engedélyt.

MÁSODIK SZÍN: SOLID SUN

Snake sikeresen megérkezik Dél-Amerikába, és a sűrű növényzetben húzza meg magát. Megkérdezi Campbellt, hogy a Patriótáknak köze van-e ehhez az egészhez, elvégre a totális irányítás, ami az SOP-vel beteljesedni látszik, tökéletesen passzolna a terveikhez. Campbell szerint a Patrióták a háborús gazdaságon keresztül az egész világ irányítására készülnek, Liquid peddig ellenük lázad. Hidegháború dúl Liquid és a Patrióták között, a tét pedig nem más, mint a túlélés. Bármelyikük is nyerjen, a világnak vége. Vagy Liquid veszi át a seregeivel, anarchiába taszítva az emberiséget, vagy a Patrióták érik el a száz százalékos irányítást. A világbéke érdekében egyelőre okosabbnak tűnik, ha Snake-ék Liquid után mennek.

A helyszínen helyi lázadók támadják folyamatosan Liquid bázisát, és az azt védő PMC-ket. A PMC-k elfogták a lázadókat, és a kivégzésükre készülnek. Van itt azonban még valaki, illetve ketten is: Laughing Octopus és... Vamp! Emlékszel, az MGS2-ben szerepelt, ő ölte meg Otacon húgát. Octopus valahogy felvette Snake arcát, és nevetve megöl pár rebellis katonát. Vamp azonban megállítja, mondván, egyet hagyjon életben. Vamp óvatosságra inti a PMC-ket, és figyelmezteti őket, hogy Snake a lázadók között előbb-utóbb fel fog tűnni. Vamp és Octopus egy harckocsival elviharzanak, Snake pedig felhívja Otacont. Otacon bevallja, hogy az OtcoCamot a Sunny által a DARPA szerveréről elcsent tervek alapján készítette, és Octopus ruhája és maszkja is ugyanazt a technológiát használja. Hát ezért tudta Snake arcát lemásolni! Snake a lázadókkal elvegyülve könnyedén eljuthat a laborba, ahol Naomit fogva tartják...

Kapd elő az M14-est, és lődd le a PMC-ket, mielőtt még végeznének a lázadókkal. Ugorj le, és vonulj fedezékbe az épület mögött. A lázadók fegyvert fognak szerezni, a PMC-k pedig erősítést hívnak, és csata bontakozik ki. Segítsd a lázadó erőket, és irtsátok ki a környék PMC katonáit. Nézz körül tárgyakért, akad bőven. Kapcsold be az éjjellátót, hogy könnyebben megtaláld őket. A kezdőhelyedtől jobbra lévő épületben például duplacsövű shotgunt és lázadókéhoz hasonló öltözéket találhatsz. Ezt is legfeljebb poénból érdemes felvenni, de ha észrevétlen akarsz maradni, az OctoCamo jobb választás. Az egyik épületben AN94-es gépfegyver vár, egy másik épület létráján felmászva SVD mesterlövész puska a jutalmad. Ha végeztél a gyűjtögetéssel, kövesd a lázadókat a térkép végébe. Használd az éjjellátót, és kövesd a lábnyomokat, ha netán nem találnád a helyes utat ezen a furcsa, réteges terepen. Így könnyebben kiszúrod a PMC-ket is, akikből már nem maradt sok, ha szétnéztél a fentebb említett fegyverekért. Segítsd a lázadókat, és végezzetek a maradék pár PMC-vel. Szedd fel az elhullajtott fegyvereket, és haladj tovább.

Campbell jelentkezik a Codecen, hogy bemutassa Snake pszichológiai tanácsadóját, aki nem más, mint... Rose! Tudod, Raiden barátnője az MGS2-ből. Ő az a nő, akit Campbell elvett feleségül. Kiderül, hogy Raiden eltűnt, miután kimentette Sunnyt a Patrióták karmai közül. Campbell segített Rosenak a gyász időszakában, és közel kerültek egymáshoz. Snake már érti, miért undorodik Meryl az apjától.

Van lehetőséged egy kicsit szórakozni Rose-zal hívás közben. Ha megrázod a kontrollered, Rose keblei fel-alá fognak himbálózni, péntekenként pedig más ruha lesz rajta, mint a többi napon. Egyébként abszolút nem érdemes felhívni, csak időpocsékolás.

Folytasd az utad, és csatlakozz újfent a lázadókhoz. Őket biztosan észre fogják venni a PMC-k, és kezdetét veszi egy újabb csata. Feltétlenül segítsd őket, mert ha egyszerűen továbbállsz, nagyon könnyen belefuthatsz egy-egy kósza PMC-be. Végezzetek a környező katonákkal, és törj előre a lázadókkal. A továbbvezető szűk útnál még három katona lesz, őket könnyen elintézheted távolról. Haladj előre a kövekező terület felé.

South America – Power Station

A Codecen Raiden jelentkezik, és óvatosságra inti Snake-et. Ezek szerint Raiden él! Csatlakozz a lázadókhoz. Két választási lehetőséged lesz: vagy felmész a jobbodra lévő magaslaton, vagy beleveted magad a csatába, és mész tovább egyenesen. Mindenképp az előbbi lehetőséget ajánlom, mert nagyon nehéz átvergődni a PMC csapatokon, ugyanis gyakorlatilag sosem fogy el az utánpótlás. Menj egyenesen, amíg Otacon nem figyelmeztet, hogy PMC mesterlövészek tanyáznak a közelben. Ekkor kapcsold be az éjjellátót és nézz a jobbodra: két mesterlövészt fogsz látni. Szedd le őket, és menj vissza a kezdőhelyedtől jobbra lévő magaslathoz, hogy feljuthass oda, ahol a sniperek voltak. Lehet még itt a közelben egy őr, őt szedd le. Menj a mozsárágyúhoz, végezz egy kis pusztítást lent, majd menj le az épület jobb kéz felőli oldalára, hogy a lázadók segítségére siess. Itt is választhatsz: vagy bejutsz az épületbe, vagy egész egyszerűen továbbsétálsz a következő szakaszhoz. Az utóbbit semmiképp se tedd, mert a PMC-k át fogják venni az irányítást a terület felett, és ez következő helyszínekre is hatással lehet. Ha viszont bejutsz az épületbe (természetesen alapos irtás után), követnek téged a lázadók is, és kiiktatják az generátort, így megszűnik az áram a vezetékekben. Nézz körül azért, van elrejtve pár hasznos tárgy. A lázadók örömittas kiáltása jelzi, hogy átvették az uralmat a körzet felett. Menj ki az épületből, és mássz fel arra a magasfeszültségű oszlopra, ami a bejátszásban volt. A létráról kapaszkodj fel a vezetékre, és mássz át a másik toronyba. A vezetékről leugorva egy igen borsos árú tárggyal, az M4-edre szerelhető távcsővel leszel gazdagabb. Az oszlopról lejutva, a földön pedig egy FIM (Stinger) rakétavetőt találhatsz. Na ugye, hogy megérte? Mássz át a ládákon, vissza az épülethez, majd juss ki onnan, és vedd az irányt a következő helyszín felé. De várjunk csak! Az a harckocsi nagyon ismerős...

Snake úgy gondolja, ideje cigiszünetet tartani, de ezt az idilli állapotot megzavarja valami, ami elveszi Snake cigarettáját: Drebin majma. Igen, Drebin itt van, azért tűnt olyan ismerősnek a harckocsi, ami mellesleg úgyszintén az OC-hoz hasonló technológiát használ. Drebin utánanézett Snake-nek, mert érdekes fickónak találta, és kiderített róla egy s mást. Könnyen a nyomára is bukkant, elvégre a nanomasinák, amiket belefecskendezett, megadják neki Snake pontos lokációját. Elhúz az égen Raging Raven, a Beauty and the Beast (továbbiakban BB) egység egyik tagja. Drebin elárulja, hogy a BB tagok első számú célja Solid Snake megölése. Meggyőződésük, hogy csakis Snake halálával szabadulhatnak meg minden fájdalmuktól és szenvedésüktől. A brutális kinézetű páncélzat alatt állítólag négy gyönyörű nő rejtőzik, de a felszerelésük nélkül csak pár percig képesek életben maradni. Egyikük sem volt eredetileg harcos, mindannyian áldozatok, akiket a háború könyörtelensége formált ilyenné. Drebin felsorolja a neveiket, és elmondja, hogy Screaming Mantis tartja kordában a másik hármat a mentális képességeivel. Snake megkérdezi Drebintől, hogy a Patrióták küldték-e, és a férfi nemmel válaszol. Drebin szerint a Patrióták már nem emberi lények. Bizonyára valaki megalapította a szervezetet, és azóta a rendszer átvette az uralmat felette. Így a Patrióták maguk lettek a rendszer, a háborús gazdaság: mesterséges intelligencia. A Patrióták három MI-je, és az azt felügyelő központi MI irányítja gyakorlatilag a világot. Azonban ezekbe az MI-kbe képtelenség behatolni kívülről, olyannyira, hogy még Drebin sem képes rá. De Liquid valamire készül ezekkel az MI-kkel. Drebin és a majom lelépnek, Snake pedig folytatja útját.

A jobbra lévő, széles út gyorsabban elvisz a következő helyszínre, de van egy másik, keskenyebb út is balra, itt van néhány felszedhető tárgy, ha netán szükséged lenne rájuk. Így is, úgy is ugyanoda fogsz végül eljutni.

South America – Confinement Facility

Raiden jelentkezik a Codecen. Kiderül, miért tűnt el: egy kis ellenállási mozgalom vezetője, Big Mama megbízta őt Big Boss testének megszerzésével, cserébe pedig elárulta neki, a Patrióták hol tartják fogva Sunnyt. Sunny megmentése után Raiden betartotta az ígéretét, és elvitte a nőnek Big Bosst. Többet azonban nem hajlandó elárulni, és megszakítja a hívást.

Ez egy hatalmas terület lesz, és annak függvényében, hogy melyik útvonalat választottad, hogy ideérj, három különböző pontban kezdhetsz. Bebarangolni nem nagyon érdemes, mert nagyon kevés a felvehető tárgy, legfeljebb a víznél lévő iPod szám lehet érdekes. Mindig tarts a lázadókkal, hogy elkerüld a PMC-k figyelmét. Irtsátok őket közösen, de tudd, hogy amíg nem haladsz tovább, szinte a végtelenségig jön a PMC utánpótlás. Helikopter is fog érkezni időnként, jó messziről a Javelinnel vagy a FIM-mel könnyedén leszedhető. Haladj a széles földúton a létesítmény felé. A bejáratot egy érkező harckocsi fogja elállni, tetszés szerint felrobbanthatod. Mind a jobb, mind a bal oldalon egy-egy harckocsi van, de az épületből csak úgy özönlenek a katonák, úgyhogy ha a harckocsik valamelyikénél szeretnél bejutni, nehéz dolgod lesz. Ráadásul az őrtornyokban mesterlövészek lapulnak, akik messziről is észrevehetnek. Szerencsére azonban a víznél van egy csatorna, ami egyenesen a létesítmény falai mögé fog juttatni, azt használd. Itt már a domboldalról támadnak a lázadók, légy a segítségükre. Az épületben iPod szám, gyógyítási tárgyak és Chaff gránát vár. Csak akkor próbálj magába az épületbe bejutni, ha nem érdekel a rejtőzködés, ugyanis elég sok katona fog véletlenszerűen megjelenni, és rendkívül könnyen beléjük botlasz. A riadó nélküli végigjátszásra törekvők hagyják az épületet. Ha végeztél, a létesítmény falain kívül haladva eljuthatsz a következő területre.

South America – Vista Mansion

Itt is két különböző ponton kezdhetsz, attól függően, hol hagytad el az előző területet. Mindkét esetben csata fog kibontakozni a lázadók és a PMC-k között. Segíts a lázadóknak irtani a PMC-ket, közben törj előre, a terepen egyre magasabbra jutva. A lázadók egy buldózerrel át fogják törni a bázis külső kapuját, ott kell neked is bejutnod. (Egyébként a bejátszás után halott lesz az összes PMC a létesítmény falain kívül, még akkor is, ha épp lőttek rád a videó előtt.) Bizonyára nagyon vonzó lesz a bal oldalon folyó csata a Rambotípusoknak. Nem ajánlom, hogy arra menj, ugyanis rengeteg utánpótlás érkezik, és kevés lehetőség van rejtőzködni, ezért nagyon valószínű, hogy meg fognak látni. A kapunál először is lődd le a szemben lévő pár PMC-t, akik a gépágyúval irtják a lázadókat. Fölöttük, az épület tetején is lesz pár katona, velük is végezz. A legjobb, legbiztonságosabb módja a bejutásnak az, ha jobbra tartasz, a sátrak mögött, és csatlakozol a lázadókhoz. Az épület ajtajánál lesz néhány könnyű célpont, és belül, az ablakoknál is akadhat egy-kettő, ha még nem estek áldozatul a záporozó golyóknak. Menj be, és alaposan nézz szét, bőven akad felszedhető tárgy. A folyosón, a lépcsőtől nem messze lesz egy meztelen párt ábrázoló festmény, ha azt lelövöd, egy Akina Minami (japán bikinimodell) poszter lesz látható. A lépcsőhöz jutva légy óvatos, ugyanis két PMC tart az emeletről egyenesen feléd. Vagy rejtőzz el, és várd meg amíg elmennek, vagy lődd le őket tisztes távolságból. Az emeletre jutva szedd fel a tárgyakat, és menj ki az ajtón a balkonra. A mozsárágyúval vagy a gépágyúval segítheted a lázadók csatáját, az már más kérdés, hogy teljesen értelmetlen. Ugorj le a nyitva hagyott üvegajtónál, és menj végig a pincén, begyűjtve az ott felkínált javakat. A létrához érve mássz fel.

Snake a laborhoz érve kapásból meg is látja a telefonáló Naomit az ablakon keresztül. Bejutva körülszaglászik, hogy nem állították-e neki csapdát, de a nőn kívül látszlag senki nincs az épületben. Naomi hirtelen rosszul lesz, és befecskendez magának valamit, akárcsak az előző találkozásnál. „Snake, tudtam, hogy értem jössz" – köszönti a nő, amikor meglátja Snake-et. „Shadow Moses óta nem láttalak. Hány év is telt el azóta? Tíz?" „Kilenc" – válaszolja Snake. Kiderül, hogy Naomi Liquiddel beszélt telefonon, (az L1 momentumot figyeld, egy gyanús alak húz el az ablaknál) és hogy kénytelen együttműködni vele. A katonák rosszuléte a Közel-Keleten Liquidék kísérlete volt: a Gekkokon keresztül elnyomták a bennük lévő nanomasinákat. Így a mesterségesen elfojtott érzelmeik, a háború borzalmai, az általuk elkövetett kegyetlenség, és a fájdalom, amit érezniük kellett volna, mind egyetlen hatalmas löketben érték őket abban a pillanatban, amikor a nanomasinák megszűntek működni. Snake viszont nem érti, hogy ő maga mitől lett rosszul, elvégre ő nem az SOP rendszer része. Hogy kiderítse, Naomi vizsgálatnak veti alá Snake-et. Snake degenerálódó testét látva viszont nem bír parancsolni az érzelmeinek: elsírja magát. (Ettől kezdve egyébként lesz néhány rejtett L1 momentum, úgyhogy tartsd lenyomva a megfelelő gombot.)

Naomi elárulja Snake-nek, mitől öregszik ilyen félelmetes tempóban: nem a FOXDIE, és nem is betegség hatására. A Les Enfants Terribles projekt során Big Boss klónjain genetikai módosításokat végeztek. Sterilizálták őket, hogy ne tudjanak szaporodni, és módosították az öregedésért felelős gént is. Ez Snake természetes élettartama, így lett létrehozva.

Naomi azt is elmondja, hogy a Snake szervezetében lévő FOXDIE vírus mutációnak indult. Ennek eredményeképpen, ha tovább folytatódik a változás, már bárkit megtámadhat, még akkor is ha az illető genetikai kódja nem volt beleprogramozva a vírusba. Három hónapon belül Snake két lábon járó biológiai fegyver lesz, rengeteg halálos áldozatot szedve. Naomi mást is talált Snake-ben: egy új típusú FOXDIE-t, amit nemrég adhattak be neki. Snake Drebinre gyanakszik. Naomi átad Snake-nek egy csomó fecskendőt, amit akkor kell használnia, ha a rosszullét újra beüt. A Snake-ben lévő régi típusú nanomasinák ugyanis rosszul reagálnak a rendszerre, ráadásul Snake koszorúerénél is tanyázik némelyik, időnként szívpanaszokat, heves rohamot okozva. Ezért, ha érzi, hogy baj van, be kell fecskendeznie magának a nanomasinákat ideiglenesen leállító szérumot. Naomi továbbá elmondja, hogy Liquid most már nem eltörölni, hanem irányítani akarja az SOP rendszert, a tervét pedig Guns of the Patriotsnek, azaz a Patrióták Fegyvereinek hívja. A beszélgetést megszakítja néhány PMC váratlan érzekése, akik elhurcolják Naomit. Ha ez még nem lenne elég, Haven Trooperek, és maga Laughing Octopus is velük tartott, hogy végezzenek Snake-kel.

Ismét Liquid elit osztagával, a Haven Trooperekkel leszel kénytelen megküzdeni. Ezúttal azonban semmi nehézségbe nem fogsz ütközni, ugyanis csak kettesével jönnek elő; ahogy végeztél egy párral, máris behatol az épületbe a következő. Összesen nyolcukkal kell elbánni. Ha gyorsan túl akarsz esni az egészen, javaslom a shotgun használatát. A Solid Eye radarja alapján keresd meg a célpontokat, juss a közelükbe és puffantsd le őket. Ha az altatásra mész, szintén a shotgun a nyerő, természetesen kizárólag V-Ring munícióval. A CQC-vel csak óvatosan, könnyedén ellened fordítják.

Abban az esetben, ha teljesen észrevétlen akarsz maradni, a következőket javaslom. Ahogy a kezedbe kapod az irányítást, fordulj meg és menj ki a szobából, az épület sarkában pedig feküdj a földre és várj. A Haven katonák előbb-utóbb megjelennek a hall valamelyik oldalán, a radar mutatja, melyik irányból jönnek, így felkészülten várhatod őket. Kapd el mindet a hangtompítós M4-essel vagy az M14-essel, mielőtt még a közeledbe érnének.

Snake előtt megjelenik Laughing Octopus, aki hahotázva harcra buzdítja. Meg is kapja!

Laughing Octopus

Végre összemérheted az erődet a Beauty and the Beast egység első tagjával! Emlékeztetőül: ha szeretnéd megkapni a Solar Gunt, nem használhatsz éles lőszert. A Mosin Nagant nagyon hatásos, ha netán úsztál a DP-ben és sikerült megvenned. Az MK 2-ből elég sok kell belé, ellenben a shotgun V-Ring muníciója remekül beválik. Amikor a hallban mászkál, megpróbálkozhatsz a Stun gránáttal is.

Normális végigjátszásnál újfent az M4-es lesz a legjobb barátod. Octopust leginkább akkor tudod sebezni, amikor előkapja a fegyverét, hogy szépen szétlyuggasson. Keress fedezéket, mondjuk egy sarkot vagy ládát, és két sorozat között szépen kínáld meg ólommal. Ha elég ügyes vagy, fedezék se kell, simán kikerülheted a lövéseit. Soha ne kerülj túl közel hozzá. Ha eléggé megsebezted, egy idő után összegömbölyödik és tintához hasonló fekete füstöt ontva eltűnik a szemed elől. El fog bújni valahová, illetve legtöbbször valaminek álcázni fogja magát. A hangradarral könnyedén megtalálod, ugyanis képtelen befogni a száját szegény. Használhatod az éjjellátó módot is, az viszont olyan szinten megkönnyíti a harcot, hogy nagyban veszít az élvezeti értékéből. A frász jött rám néha, amikor a radar alapján bemértem, hol van, de sehol sem találtam, aztán meg hirtelen előbukkanva megragadott. Ne foszd meg magad a hasonló élményektől.

A harc sémája adott: rád lő, fedezékbe vonulsz és lövöd, majd pedig elbújik. Megtalálod, megsorozod és kezdődik az egész elölről. Legtöbbször teljesen egyértelmű, hol bujkál Octopus, a harc elején valószínűleg egy falnak támaszkodva lesz, abszolút nem nehéz észrevenni. Néha keresd a tető alatti gerendák valamelyikén, esetleg egy doboznak vagy laborfelszerelésnek is álcázhatja magát. Mindig kilógnak a csápjai, úgyhogy nem lesz nehéz megtalálni. A későbbiekben megpróbálhat megcsapni az elektromos csápjával, ezért mindig mozogj, ha netán a közelében vagy. Óvakodj a leghalálosabb támadásától. Ezt abból ismerheted fel, hogy összegömbölyödik, de a füst elmarad, és elkezd gurulni. Ilyenkor NAGYON gyorsan mássz fel valamire, vagy vetődj be egy ablakon, ha pedig az életcsíkod csak félig van tele, vagy addig se, azonnal válts valamilyen gyógyító tárgyra. Ha elüt az octogolyó, búcsút inthetsz a fél életednek. Amikor a hallban kimászik egy ablakon, ellenőrizd, hogy nem közvetlenül egy ablak előtt állsz-e, mert bizony ott fog betörni, nem kis sebzést okozva neked, ha épp rossz helyen vagy. Nagyon sokszor kicsi, lebegő bombákat fog utánad küldeni, miután kiontotta magából a füstöt. Nem jelentenek nagy fenyegetést, de vagy lődd le őket, vagy menekülj az épület másik végébe előlük. Lesz olyan, amikor a laborban lévő anatómiai modellnek fogja álcázni magát, vagy halott Haven Troopernek; egyiknek se dőlj be. Ha épp a hallban vagy, és egy nagyra nőtt Mk. II arra buzdít, hogy kövesd, tudd, hogy csapda. Lődd le a „kis" Metal Geart: Octopus az. A párbaj vége felé felfedi a kilétét. Laughing Octopus valójában Naomi! Háh, egy frászt, be ne dőlj neki, helyette küldj golyózáport az arcába. Miután Naominak tetette magát, már nem igazán fog bujkálni, és onnantól kezdve elég gyorsan végezni lehet vele a fent leírtak követésével.

A legyőzött Octopus lehámozza magáról a páncélt. Drebin nem viccelt, tényleg bombanő.

Most meg kell küzdened Laughing Beautyval, az eddig páncélba zárt szőke szépséggel. Előljáróban annyit, hogy ha nem éles lőszerrel győzted le Octopust, a róla mintázott szobrocska a térkép szerinti északkeleti szobában lesz, vedd fel. Amennyiben az emberi alakját is altatod, megkapod a Laughing Beauty maszkot. Két különböző bejátszást kaphatsz, attól függően, hogy éles lőszerrel végeztél vele, vagy sem, ez a többi BB-re is vonatkozik. Akarsz szórakozni egy kicsit? Hát persze, ki ne akarna. Mássz fel valamelyik ágyra és fordulj a hátadra. A csaj követni fog, ráfekszik Snake-re, kedvesen ölelgeti, simogatja. Ha már megvan a kamera, érdemes ezt a kis légyottot lefotózni. Az mellékes, hogy az életerőd folyamatosan csökken az aktus közben, de ha nagyon zavar, lelökheted magadról a lányt. Érdemes futkosni előle egy-két percet, ha már a birtokodban van a fényképezőgép. Ha menekülsz, egy idő után egy fehér világba kerültök, ahol ha előkapod a gépet, a lány úgy fog pózolni a kamerának, akár egy profi modell. Ha az iPodban az Oishii Two-Han Sekatsu című szám megy, táncra is perdül. Ha a számláló a nullához ér, a harcnak és a fotózásnak automatikusan vége, így tulajdonképpen lőszer használata nélkül nyertél. Ha viszont ezt az egészet ki akarod hagyni, és csak gyorsan végezni akarsz vele, kapd elő a shotgunt, azzal pikk-pakk elintézed.

A harc után megkapod a FaceCamot, egy maszkot, ami az OC technológiáját használja. Roppant hasznos, akár 14%-kal megnövelheti a rejtettségi indexed. Használd gyakran!

Drebin jelentkezik Codecen: letagadja, hogy ő adta be a vírust Snake-nek, és elmeséli Laughing Octopus múltjának szomorú történet.t is.

Snake a laborból kiérve lábnyomokat talál, köztük Naomiét. Azokat követve talán utolérheti a nőt.

South America – Mountain Trail

Raiden hív a Codecen. Ad néhány tanácsot Snake-nek, hogyan kövesse a nyomokat: figyelje, hol van letaposva a növényzet, figyelje az állatvilágot, és bármit, ami arra utal, hogy valami nincs rendben. Igen, bla bla, ez mind szép és jó, de a gyakorlatban ha bekapcsolod az éjjellátót és követed a lábnyomokat, az sokkal egyszerűbb. De ha menő nindzsának érzed magad, tedd, amit Raiden ajánlott, és szabad szemmel keresd a nyomokat.

Nos, éjjellátó bekapcs, követed a lábnyomokat. Naomiét onnan ismered fel, hogy tűsarkú cipőben volt, így a nyoma egy kis háromszög. Egy idő után a nyomok kettéválnak, figyeld Naomiét. (A rossz lábnyomokat követve egy hugyozó őrhöz érsz, hehe.) A hídon átérve a nyomok háromfelé válnak. Itt járőrözni fog egy PMC, őt csendben intézd el. A jobb oldali a helyes nyom, a többivel nem érdemes vesződni. Továbbhaladva megpillanthatod Naomi hátrahagyott kendőjét, és egy PMC mesterlövészt, vele azonnal végezz. A jobb oldali nyomok két őrhöz vezetnek, az egyik munka helyett a Playboyt olvasgatja, ejnye-bejnye. Naomi nyomait követed, amíg újra ketté nem válnak a nyomok, ekkor válts a bal oldaliakra. Egy titokzatos „gabonakörhöz" érsz, és Campbellt hallod az MGS2-ből, aminor arról mesélt, hogy egy UFO elrabolta, hehe. A móka végeztével kelj át a patakon.

South America – Mountain Trail Riverside

Furcsa, Naomi nyomai hirtelen eltűntek. Bármelyik oldalon mehetsz, ugyanoda vezetnek végül. Ezen a területen Haven Trooperek várnak majd rád. A Solid Eye által kibocsátott hangot messziről meghallják, úgyhogy csak óvatosan. Kikerülni nem tudod őket, mindenképp végezned kell velük. A nyomok megint szétválnak, és jobb felől mintha Naomi hangját hallanád. Arrafelé véve az irányt azonban egy HT mesterlövész leselkedik rád, távolról lődd fejbe. A kis épülethez érve kiderül, hogy Naomi hangja csak egy magnóból szól, rossz irányba jöttél. Menj vissza, és kövesd a helyes nyomokat. Két további HT lesz a közelben, a SE most is fel fogja fedni a holléted, ha be van kapcsolva. Továbbjutva egy őr lesz, aki épp aknát telepít. Ha elaltatod, arccal beleborul az aknába, és bumm! Itt is háromfelé fognak válni a nyomok. De várjunk csak, hisz a bal oldaliak kéznyomok. Kövessük azokat! Fémbe öntött kézlenyomatokat találsz, felettük aláírásokkal: Hideo Kojima, Yoji Shinkawa, stb. Jól sejted, ezek a játék készítői! Ráfekve egyébként megszerezheted magadnak az egyedi Hand shape mintát, amit el is menthetsz. Menj vissza, és kövesd a többi lábnyomot. Naomi cipőihez érve vigyázz: itt is HT-k leselkednek rád, a cipők mögött pedig egy akna lapul. A jobb oldali nyomokat követve egy járőröző PMC-hez érsz, likvidáld. Kövesd az előre haladó lábnyomokat, a maradék nyom még több PMC-hez vezet. Egy helikopter hangját fogod hallani, ha erősödik, jó irányba mész, ha gyengül, akkor ellenkezőleg. Előbb-utóbb egy bányaszerű alagúthoz érsz, az a továbbvezető út.

Naomi és Vamp egy tucat PMC kíséretében helikopterre szállnak. Liquid utasítja Vampet, hogy kezdjék meg a műveletet. Snake szép lassan becélozza a vérszopót és… pont fejbe találja. De csak annyit ért el vele, hogy felfedte a helyzetét a PMC-k számára, akik a helikoptert elhagyva rálőnek. Vamp a jó szokása szerint ettől sem halt meg, és figyelmezteti a helikopteren maradt katonákat, hogy lőjék be magukat. Gekkok bőgése hangzik fel ismét, és a Közel-Keleti kísérlethez hasonlóan a PMC-k teljesen elvesztik az önuralmukat. Snake is rosszulléttel küzd, a felszállt helikopterről Naomi figyelmezteti, hogy használja a fecskendőt. Közben megjelennek a Gekkok is, és Snake számára reménytelennek tűnik a helyzet. Ám váratlanul megérkezik Drebin harckocsija, és befékez a helikopter alatt. Naomi felugrik rá, és Drebinék felszedik Snake-et is. A helikopter elrepül a feléledő Vamppel a fedélzetén, Drebin pedig tövig nyomja a gázt, elmenekülve a Gekkok elől. Liquid kísérlete megint kudarcba fulladt, nem sikerült megszereznie az irányítást a rendszer felett.

Használd a Drebin harckocsiján lévő gépágyút. Rengeteg a robbanó hordó, lődd ki őket, ha katona van a közelükben. Az első területen a cél a kaput elálló páncélos katonák kilövése lesz. Néhány PMC felmászhat időközben a harckocsira, és hátulról az életedre törhet, úgyhogy időnként vagy fordulj körbe a gépágyúval, vagy engedd el, és valamelyik erősebb fegyvereddel, esetleg ütés-rúgással szedd le őket. Ha eltakarítottad a páncélosokat az útból, Drebin továbbvezet.

Itt már egy csomó Gekko fogja elállni az utatokat. Koncentrálj a fejükre, a nagy erejű gépágyútól hamar kifekszenek. Lesz, amelyik mögéd ugrik, és úgy rámolja neki magát a harckocsinak, úgyhogy időnként itt is fordulj körbe. Értelemszerűen először a hozzád közelebb lévő Gekkokkal foglalkozz, a távolabbiakat pedig hagyd utoljára. Ha eleget leszedtél, újra teljes gázzal mentek tovább.

Egy másik harckocsi a nyomotokba fog eredni. A kapuhoz érve Drebin megáll. Csak a kaput lődd, semmi másra ne figyelj egyelőre. Ha Drebin megindul, és figyelmeztet, hogy kezdj valamit azzal az ellenséges harckocsival, tégy úgy. Pár lövéstől felrobban, ekkor folytasd a kapu szétcincálását, és rövidesen szabad lesz az út.

Szedd le azt a pár Gekkot, amik hátulról rátok támadnak, valamint a titeket követő harckocsit is. Miután Drebin a szakadék szélére lökte, szorgalmasan lődd az utánatok futó Gekkokat. Drebin teljes gázzal a város felé veszi az irányt…

A városba érve Drebin harckocsija egy kerülő manőver közepette az oldalára borul. A kikászálódott Snake-ék felé megindul egy egész csapat Gekko, ám ekkor váratlanul megjelenik Raiden, hogy feltartsa őket. Hoppá, Raidenből kiborg nindzsa lett, akár csak Frank Jaegerből annak idején. Néhány kisebb sérülés árán, egyetlen karddal és egy késsel felszerelkezve egy tucat Gekkoval végez, félelmetes. „Snake, most rajtam a sor, hogy megvédjelek" – mondja, miközben egyre több Gekko érkezik, hogy elpusztítsák. Snake a piactér felé igyekszik, Otacon ugyanis ott szállt le a helikopterrel, hogy kimenekítse őket.

Először is, Ration legyen az aktív tárgyad. A Gekkok baromi nagyot sebeznek, de így biztosan élve megúszod. A balodra és a jobbodra is lesz egy-egy mellékutca, itt M72A3-mas rakétavetőt találhatsz. Máskülönben annyi a dolgod, hogy végigfutsz ezen a területen, egyáltalán nem lesz nehéz.

Snake és Naomi a helikopterhez érnek, és Otacon azonnal fel is száll. Időközben Raident elkapták a Gekkok, és a csápjaikkal lefogták. Megérkezik Vamp is, hogy részt vegyen a mókában. „Hát újra találkozunk" – üdvözli Raident, aztán belemélyeszti a kését, de Raiden meg se nyikkan, amit Vamp furcsáll. „Te is halhatatlan vagy?" „Nem. Egyszerűen nem félek a haláltól" – válaszolja Raiden. Snake a helikopterről kilövi a Raiden karját lefogó vezetéket, ami elégnek is bizonyul: teljesen kiszabadítja magát. Raiden és Vamp őrületes párbajba kezd. Mindketten rendkívül súlyos sebeket szereznek, olyanokat, amikbe egy normális emberi lény többszörösen belehalt volna. Vamp össze is esik holtan, bár ez nála mindig csak ideiglenes. Raiden a közelgő Gekkok elől a helikopterre menekül. Vamp feléled, és telefonon közli Liquiddel, hogy Naomi elmenekült. Liquid örül ennek, minden a terve szerint halad. A helikopteren Naomi elmondja, hogy Vamp valójában nem halhatatlan, csak a testében lévő nanomasináknak köszönhetően regenerálódik. Ezeknek a nanomasináknak a prototípusát Naomi tervezte, de valaki továbbfejlesztette. Naomi felelősséget érez Vamp létrehozásáért, és bevallja, hogy ő maga is ugyanazokkal a nanomasinákkal rendelkezik. Időközben Raiden rengeteg vért veszít a sérülései miatt, és Naomi szerint mesterséges vérátültetésre van szüksége a túléléshez. Raiden, mielőtt elveszíti az eszméletét, közli Snake-kel, hogy Big Mama Európában várja.

- Mission Briefing -

Naomi elmondja, hogy Liquid Kelet-Európában van, és Big Boss teste után kutat. Az SOP rendszer megszerzéséhez Big Boss DNS-e és biometrikus adatai szükségesek. Liquid előző két kísérlete a saját és Snake DNS-ével történt, de mindkétszer felsült. Se Solid, se Liquid Snake nem Big Boss 100%-os klónja, ezért nem sikerült a rendszerbe jutnia. Snake és Liquid is különböző DNS-sel rendelkezik, ezért nem aktiválódott annak idején a FOXDIE Snake szervezetében, holott Liquidében igen. Ha Liquid megszerzi Big Boss testét, a rendszer teljesen az irányítása alá kerül. Naomi elárulja, hogy Big Boss még életben van, de csak a sejtjei szintjén, így Liquid a biometrikus adatait is gond nélkül be tudja majd táplálni.

Dr. Madnar, az egyetlen ember, aki meg tudja menteni Raiden életét, pont ott van, ahova Liquid tart. Otacon és Naomi, amikor senki sem figyel, sok előzetes ártatlan érintkezés után egymáséi lesznek. Irány Európa!

HARMADIK SZÍN: THIRD SUN

Európába érkezve Campbell tájékoztatja Snake-et, hogy hatalmas katonai jelenlét van az országban. Liquid egyik PMC-je egy kis ellenálló csoport, a Big Mama vezette Paradise Lost sereg rejtekhelyét keresi. Náluk van Big Boss teste, és Snake-nek mindenképp Liquid előtt kell őket megtalálnia. Snake a PMC-k feketelistájára került, úgyhogy meg kellett változtatnia a külsejét. A fémdetektoron nem hajlandó átmenni, mire a katonák megpróbálják elhurcolni. Ám ekkor közbeavatkozik Meryl, mondván kereste ezt az embert, és magával viszi. Snake fiatalos külseje a FaceCamo eredménye. Meryl csapatához érve szegény együgyű Johnny hangosan üdvözli Snake-et.

A Közel-Keleti esetet Meryl jelentette a feljebbvalóinak, és az Elnök végre valódi fenyegetésnek tekinti Liquidet. Meryl most már egy halom embert hozott, ráadásul az amerikai hadsereg is jelen van. Ha Liquid megint megpróbálkozik valamivel, azonnal letiltják a PMC-k azonosítóit, és elkapják. Snake nem hiszi, hogy katonai erővel le lehet őt győzni. Meryl megpróbálja lebeszélni Snake-et a küldetéséről, mondván, feleslegesen kockáztatja az életét, de Snake hajthatatlan.

Eastern Europe – Midtown S Sector

Otacon jelentkezik. A PMC-k parancsára nem mehet ki a helyi lakosság az utcára, úgyhogy bárki, aki itt kószál, valószínűleg az ellenállás tagja. Megnyugtatja Snake-et, hogy Raiden rendben lesz, megtalálták Dr. Madnart. Naomi és Sunny el is vitték hozzá, hogy meggyógyítsa.

Azt a kütyüt, amit Otacontól kaptál, valószínűleg nem kell majd használnod. Csak akkor lesz szükséged rá, ha netán szem elől veszítettél egy ellenállót, vagy esetleg megölték. Nem kötelező a civil szerelésben mászkálnod, sőt, inkább nem ajánlatos. Válts vissza az OC-ra, sokkal könnyebb lesz azzal bujkálnod. A kezdőhelyedtől az első jobb kanyarhoz érve elő is jön az első ellenálló. Kövesd, ne veszítsd szem elől. A hátad mögötti utcában lesz egy iPod szám, ha esetleg rá vagy kattanva a zenére. A pasast követve egy olyan szakaszhoz érsz, ahol lesz egy őr.

Ha az ellenálló meglát egy katonát, egy ideig meg fog állni. Ha türelmesen vársz, talál majd egy olyan útvonalat, amivel elkerülheti a figyelmüket. A legjobb megoldás azonban az, ha egész egyszerűen távolról fejbe lövöd az őröket, hogy tovább tudjon jutni. Nyugi, nem fog hátranézni, vagy ilyesmi. Ha meg is látna téged az ellenálló, csak annyi történik, hogy visszafut a kezdőhelyére. A pasas néha elszúrhatja a bujkálást, és észreveszik a katonák: ekkor letartóztatják. A PMC-kkel végezve azonban újra szabaddá tudod tenni.

Na szóval, lődd ki az őrt, mire az ellenálló folytatja útját. A sarokhoz érve láthatod, hogy a park kapujánál is van egy éber PMC, őt is intézd el csendben. Ha szabad az út, a férfi a park felé indul. A parkba érve lesz középen egy hiányzó szobor, aminek a helyét át tudod venni. Ha vársz egy kicsit, az ellenálló pont ott fogja elvégezni folyó ügyeit, hehe. Egyébként, ha itt a parkban néha a hátad mögé nézel, láthatod, hogy követ téged egy ballonkabátos fickó, és néha ki-ki hajol a fedezékből. Ha odamész, hogy megnézd, csak a hűlt helyét fogod találni. Vajon ki lehet?

Na, vége a mókának. Két őr lesz a parkban, végezz velük. Az utcára érve már előfordulhat, hogy a PMC-k dzsippel járőröznek. Ilyenkor mindig az út szélén legyél, nehogy elüssenek. Semmiképp se mozogj, nehogy meglássanak. Lesz a közelben egyébként egy újabb Akina Minami poszter. Kövesd az ellenállót, aki elvezet a következő területre.

Eastern Europe – Midtown NE Sector

Az itt lévő PMC-ket feltétlenül hagyd békén. Szorosan kövesd az ellenállót, mert ő biztosan ki fogja kerülni a helikopter keresőlámpáját. A következő utcánál, két őrhöz érve a pasas megkísérel csendben elhaladni mellettük, de felrúg egy dobozt, és észreveszik. Gyorsan kapd le őket, és az ellenálló el fog futni. Maradj ott, és ha vársz pár másodpercet, folytatja útját, mintha mi se történt volna. Egy sikátorba érve a következő helyszínre jutsz.

Eastern Europe – Midtown N Sector

Az ellenálló itt be fog öltözni PMC-nek, így már gond nélkül továbbjuthat a katonákon. Egy bal oldali kis téren egyébként két Ration vár, ha netán kellene. Az utcára kiérve két PMC lesz. A hordót semmiképp se robbantsd fel közöttük. Inkább várd meg, amíg az ellenálló sikeresen továbbjut, és óvatosan kússz el előttük, vagy lődd fejbe őket gyorsan. Továbbjutva az ellenálló csatlakozik pár másik PMC-hez. Itt várd meg, amíg a katonák egyesével el nem szakadnak a csapattól, és külön-külön intézd el őket. Vigyázz azonban, nehogy az ellenállót is kicsináld. Egy jobbra nyíló mellékutcában lesz egy iPod szám, ha érdekel. Egy varjakkal teli sikátoron áthaladva az útra értek, ahol már egészen biztosan dzsippel fognak járőrözni a PMC-k. Legyél nagyon óvatos. Egy biztonságos részhez érve az ellenálló leveszi a PMC öltözéket, ha megindul, kövesd.

Végre elértünk az ellenállás főhadiszállásához. A tag még egyszer utoljára körbenéz, nem követte-e valaki, és abban a pillanatban, ahogy kinyitja az ajtót, Snake megragadja és betuszkolja. „Ő az?" – kérdezik az ellenállás tagjai Snake-re mutogatva. Konstatálják, hogy ha észrevétlenül követte eddig a társukat, csakis ő lehet az, akire Big Mama vár. (Amikor megjelenik az L1 ikon, nézz körbe, a Snake Eater, a Portable Ops és a Twins Snakes némelyik artworkjét láthatod.) Snake gond nélkül lefegyverez és semlegesít mindenkit, aki a teremben van, és azt is, aki időközben belép. Beljebb jutva egy női hang fogadja: „Bámulatos CQC, Snake. Semmi kétség, ő a legendás katona!" Big Mama az. Snake elmondja neki, hogy Raiden küldte. „Milyen nagyra nőttél, David." A nő töredelmesen bevallja, hogy ő az anyja, Snake legnagyobb döbbenetére. (Ha nem vagy tisztában a korábbi részek sztorijával, melegen ajánlom, hogy nyálazd át az MGS történeti összefoglalót a következő bekezdések elolvasása előtt.) A Les Enfants Terribles projek során szükség volt egy béranyára, aki kihordja a klónokat. Big Mama a Patrióták számára szülte meg Snake-et. „Kövess, útközben elmagyarázom" – mondja Snake-nek. Big Mama elárulja, hogy Liquid holtan akarja őt látni. Egykor Ocelot volt, de Liquid átvette az irányítást a teste felett, és most harcban áll Zeroval, a Patrióták alapítójával. „Alapító? Mikor történt ez?" „Negyven éve" – válaszolja a nő, aki bevallja, hogy ő is az alapító tagok között volt. De a szervezet mára már csak MI-ken keresztül létezik.

1964-ben, pontosan fél évszázaddal ezelőtt, Big Mama, akit akkoriban EVA-nak hívtak, egy Operation Snake Eater névre keresztelt küldetés részese volt. Itt ismerkedett meg Naked Snake-kel, a későbbi Big Boss-szal. A missziót egy Zero nevű ember vezette, a cél pedig The Boss, Naked Snake mentorának kiiktatása volt. EVA akkoriban a kínai kormánynak kémkedett, akik azzal bízták meg, hogy szerezze meg a Filozófusok Hagyatékát, egy hatalmas vagyont, ami a halála után és a küldetés befejeztével The Bossról Naked Snake-re szállt. EVA elbukta a küldetését, és száműzték Kínából. Többévi menekülés után végül Hanoiban találkozott újra Big Boss-szal. Időközben Major Zeronak egyre nőtt a befolyása a politikai életben. Ocelottal karöltve egy új szervezetet kívántak Amerika élére állítani, ami The Boss elképzeléseit kívánta megvalósítani: a Patriótákat. A későbbiek folyamán meghívták Big Bosst, majd csatlakozott EVA, Para-Medic és Sigint is. A Filozófusok

Hagyatékának birtokában, üzletek, befektetések és kapcsolatok révén villámgyorsan gigantikus hatalomra tettek szert, gyakorlatilag a Fehér Ház minden döntését befolyásolták.

Szükség volt egy olyan arcra, amivel a szervezet azonosulhat, egy emberre, akire a publikum felnézhet, és Big Boss, The Boss utódjaként, ezeknek a feltételeknek tökéletesen megfelelt. Zero bálvány státuszba emelte Big Bosst; titkokat, történeteket és hazugságokat szivárogtatott ki róla, hogy az emberek érdeklődését felkeltse. Zero egyre hataloméhesebb lett, és Big Bosszal is konfliktusba keveredett, Big Boss ugyanis gyűlölte a báb szerepét. Zero rettegett, hogy elveszíti Big Bosst, ezért egy drasztikus módszerhez folyamodott, hogy valamiképpen megtartsa magának a bálványát. A megoldást az akkor még gyerekcipőben is alig járó klónozás jelentette. A Les Enfants Terribles néven futó projektet Dr. Clark vezette, akit egykor Para-Medicként ismertek. Tucatnyi sikertelen kísérlet után sikerült megtermékenyíteni egy petesejtet, méghozzá a doki asszisztenséét, egy japán nőét. (Ezzel magyarázható, hogy az MGS1-ben Vulcan Raven azt állította, Snake ereiben is keleti vér folyik.) A megtermékenyített petesejt azonban nem volt elég, szükség volt egy béranyára is, aki kihordja a gyerekeket. EVA a Big Boss iránti szerelméből fakadóan magára vállalta a feladatot. Kilenc hónappal később életet adott két egészséges fiúgyermeknek, a későbbi Solid és Liquid Snake-nek. (Solidus egy másik „alom" terméke, őt más hordta ki.) EVA nagyon vágyott rájuk, annak ellenére, hogy az „apjuk" nem volt hajlandó tudomást venni róluk.

A LET volt az utolsó csepp a pohárban Big Boss számára: végleg szakított Zeroval és a Patriótákkal. Elhagyta ez Egyesült Államokat, megalapította a saját zsoldos hadseregét, és bejárta a világot. Megkezdődött a háború Big Boss és Zero között, ami gyakorlatilag The Boss világnézetének értelmezéséből fakadt: Big Boss úgy gondolta, hogy a valódi szabadság a szabályok teljes hiányában, a káoszban, a totális egyéni szabadságban rejlik, míg Zero véleménye szerint a világ élére egy erős uralkodó szervezet kell, ami a háttérben mozgatja a szálakat. Mindkét férfi félreértelmezte The Boss végső akaratát, és ez a kibékíthetetlen ellentét egyre inkább eldurvult. Már semmi sem maradt a harcukban The Boss nemes ideológiájából, egyedül az egymás iránti gyűlölet vezérelte őket. Big Boss visszatért az Egyesült Államokba, és újra a FOXHOUND élére állt. Outer Heaven és Zanzibarland Big Boss próbálkozásai voltak, hogy átvegye a hatalmat Zero felett, de Solid Snake, a saját klónja, keresztülhúzta a számításait. Az életben maradt Big Boss és Frank Jaeger testét Zero megszerezte. Big Boss Zero számára pótolhatatlan bálvány, és pótolhatatlan barát volt. Zerot sokkolta a barátjának és egyben a szervezetük bálványának elvesztése. Egy olyan világot akart létrehozni, amit szabályok tartanak kordában. Nem volt hajlandó a későbbiekben sem átengedni a hatalmát másoknak, ezért a vagyonát öt MI megalkotására költötte. Az öt MI: a GW, TJ, AL, TR, (A Rushmore hegy négy amerikai elnöke) és a központi, JD (John Doe) együtt minden lehetséges tényezőt számításba véve hozott az egész világra hatással lévő döntéseket. Zero rákötötte Big Bosst ezekre az MI-kre, így sem élő, sem halott nem volt már. EVA és Ocelot ki akarták szabadítani Big Bosst ebből a börtönből, ezért Naomi Hunter segítségét kérték. Frank Jaegert használták fel, hogy végezzenek Dr. Clarkkal, Ocelot, aki csak Big Bossért harcolt, pedig balesetnek álcázva meggyilkolta Sigintet, a DARPA főnökét.

Amikor Ocelot magára műttette Liquid karját, Liquid tudata átvette az irányítást Ocelot teste felett. EVA egyedül maradt a céljaival, de aztán valaki a segítségére sietett: Raiden. Big Boss lelőhelye azok között az adatok között volt, amit GW-ból szedett ki (az MGS2 során). Együtt szert tettek Big Bossra, aki még mindig hibernálva volt, ahogy Zero hagyta. Snake megkerdezi, itt van-e a test. (Rejtett L1 momentumért tartsd nyomva a megfelelő gombot.) „Kövess, elviszlek hozzá" – veszi át a szót Big Mama. Szerencsétlen Big Boss egy fejre és testre redukálódva, gépekre kötve vegetál egy furgonban, a tudata az MI-k börtönébe zárva.

Otacon jelentkezik feldúlt hangon a Codecen, és közli Snake-kel, hogy Naomi eltűnt, valószínűleg visszament Liquidhez. (L1 momentum: a ballonkabátos fickó, aki a parkban követett, itt van.) Raiden dialízise 48 óráig fog tartani, de legalább túlélte. Hoppá, az a fickó nem is ember: fura, háromkarú robotok rejtőztek a kabát alatt. EVA akcióba lép, és pillanatok alatt szétlövi az összeset.

„Megtaláltak minket. El kell hagynunk ezt a helyet" – mondja. Néhány csali furgont küld ki, hogy az ellenség ne tudja megállapítani, melyikben van Big Boss. EVA, Snake, és az ellenállók motorokon fogják követni őket. „Zero az oka mindennek. Liquid legyőzése semmit nem fog megváltoztatni. El kell pusztítanunk a rendszert, és megtörni a körforgást" – mondja EVA, és a csapat menekülőre fogja.

Az őrületes száguldás közepette csak egy dolgod lesz: lőni. A legtöbb helyen, ahol több katona is áll, lesz egy robbanó hordó, mindig azokat lődd. EVA mindig mondani fogja, melyik irányban irtsd az ellenséget. Amikor egy HT ráugrik a furgon tetejére, öt feltétlenül lődd ki. Nem lesz game over, ha odafigyelsz néha az eleterődre, és a furgonra. Csak egyszerű fegyvereket, szóval gránátokat, pisztolyokat, és kisebb gépfegyvereket használhatsz. Ha ölés nélküli végigjátszásra mész, az MK 2-re és Stun gránátokra vagy kénytelen hagyatkozni.

Ha nem lett volna elég az őket kergető Gekkok, PMC-k és Haven Trooperek sokasága, Snake és EVA nyomára bukkan Raging Raven és a robotmadarai is.

Koncentrálj Ravenre, ugyanis a sebzést átviszed a nemsokára következő bossharcra, azaz, ha mondjuk leszedted a negyed életét, a harc elején már csak a háromnegyed életereje lesz meg. Jó, mi? Ha eltűnt a szemed elől, akkor lődd a madarait, meg az életedre törő többi ellenséget.

Egy becsapódó rakéta egy épületbe repíti a furgont, Snake és EVA pedig leesnek a motorról. EVA elég rossz állapotban van, az oldalát átszúrta egy fémkapu kiálló része. A furgon utasai mindannyian életüket vesztették, EVA a bocsánatukért esedezik. Snake megígéri neki, hogy épségben visszatér, és magára hagyja a sebesült nőt, hogy megküzdjön Raging Ravennel. Az emeletre feljutva rosszullét fogja el, ezért befecskendezi magát. A falon keresztül betör Raven is, aki a hajtóművével hajszál híján ropogósra süti Snake-et.

Raging Raven

Következzék a második BB tag, Raging Raven! Tudod, ha altatod, szobrocskát kapsz. Ez esetben a Mosin Nagant nagyon ajánlott, de az MK 2 is hatásos. A shotgunt most mellőzd.

Raven és a kis szárnyas barátai mindent porrá zúznak, ami csak az útjukba kerül: a beltereket lehetőleg kerüld. Menj fel a lépcsőn egészen a tetőig, és a harc java részében maradj is ott. Itt egyébként egy iPod szám is vár rád. Nagyon fontos, hogy folyamatosan mozogj, ugyanis mind Raven, mind a mechanikus pajtásai gránátokkal és rakétákkal fognak kedveskedni neked.

Ritkítsd a szárnyasokat az M4-essel, amikor csak tudod, így kevesebben fognak bombázni, és Raven is mindinkább feldühödik a pusztulásuk láttán. Ha Raven meglátott, néha meg fog állni a levegőben kicsit fölötted, ekkor kapj elő valamilyen sniper fegyvert (de egyébként az M4 is tökéletesen megteszi) és kínáld meg kedvesen munícióval. Megpróbálkozhatsz rakétavetővel is, ha betalál, elég nagyot sebez. Főleg a FIM hatásos ellene. Ideoda fog repdesni néha, hogy elkerülje a golyókat, és amikor látod, hogy ott, használd ki azt a kevés időt a lövés és a becsapódás között és kerüld ki a gránátot. Ha úgy érzed, ilyen távolságban nehezen találod el, menj az épület belsejébe. Raven előbb-utóbb be fog törni, és sokkal közelebbről tudod megsorozni. Ez azonban fordítva is igaz: a gránátjai ezúttal szinte elkerülhetetlenek. Itt közelről el is kaphat és a levegőbe emelhet, úgyhogy a beltereket csak akkor ajánlom, ha tényleg reménytelenül gyenge a célzásod. Egyébként ha háromszor a levegőbe emelt már, és egyszer sikerült is a földhöz csapnia, előhozhatod a titkos támadását, amikor is Snake-et az épület fölé repíti. Egy idő után Raven megint körözni fog az épület körül, ilyenkor vagy keresd meg a hangradar alapján (a legnagyobb pontként lesz feltüntetve) vagy irtsd a repülő dögöket, hogy felbosszantsd. Ekkor kezdődik elölről a folyamat: föléd repül, lődd, majd kerüld ki a gránátjait. Néha hallhatsz egy pittyegő hangot, és az bizony sosem jelent jót. Ilyenkor menekülj el a közelből, máskülönben szőnyegbombázást kapsz az arcodba. Ha azt látod, hogy Raven füstöl, az azt jelenti, hogy túlmelegszik. Ilyenkor rád dob egy Stun gránátot, hogy elvakítson, de azért próbáld követni a szemeddel, merre repül. Valamelyik környező épület tetején fog landolni, hogy lehűljön: ekkor teljesen védtelen, úgyhogy adj neki az M14-essel. Egy idő után újult erőre kap és megint elkezd körözni. Innentől nem fog újdonsággal szolgálni a harc: követsd az eddigi tanácsokat és gyorsan vége lesz.

Raging Ravenről lekerül a páncél. Octopushoz hasonlóan ő is gyönyörű, de neki sincs ki a négy kereke.

Le kell csillapítanod ezt a Dühös Szépséget! Ha méltó voltál a Raging Raven szoborra, az épület legfelső szintjén fogod megtalálni.

Menekülhetsz a csaj elől és megvárhatod a fehér világot, hogy fotózz. Altatás esetén megkapod a Raging Beauty maszkot. Máskülönben elő a shotgunnal: bumm-bumm!

Raven könnyek között meghal, Snake pedig felveszi az általa használt gránátvetőt. Drebin jelentkezik Raven múltjának könnyfakasztó történetével.

Snake, a harctól hulla fáradtan visszatér EVA-hoz. A nő bevallja, hogy az összes furgon csali volt, és Big Boss teste egy csónakban van, a folyón. Snake-kel úgy döntenek, hogy a csatornán keresztül közelítik meg. Közben azonban éberen figyelik őket Liquid izgága, háromlábú gépezetei...

A csatornából kiérve nem más fogadja őket, mint a szivarozó Liquid. A csónak, amit EVA küldött, lángokban áll. Snake-éket bekerítik a Haven Trooperek, és megérkezik Vamp is, Naomival az oldalán. Naomi elárulta Snake-et, így tudta Liquid megszerezni Big Boss testét. Liquid jó alaposan helyben hagyja Snake-et, és a saját kését döfi a vállába. Snake elmondja Liquidnek, hogy hiába szerzi meg az SOP rendszert, a Patrióták MI-i ugyanúgy funkcionálni fognak. Liquid ezt nagyon jól tudja, és felfedi, hogy GW, az egyik Patrióta MI, amit Snake-ék öt éve látszólag elpusztítottak, már az övé. A vírus, amivel Snake-ék annak idején megfertőzték, csak szétzilálta, Liquid pedig összerakta a darabkákból. GW segítségével át tudja venni az irányítást a Patrióták felett, ha a központi MI-t, a JD-t egy nukleáris csapással megsemmisíti. Liquid célja, hogy megsemmisítse a Patriótákat, megölje Zerot, és egymaga legyen az új „Patrióta". Felszáll Vampékkel a csónakjukra, magára hagyva a sebesült Snake-et és EVA-t. De Meryl az ott állomásozó amerikai hadsereg erőit összegyűjtve teljesen bekerítette Liquidéket. Hajók, helikopterek, dzsippek, és több tucat állig felfegyverzett katona szegezi a fegyverét Liquidre, és megállásra kényszerítik a csónakját. „Dobjátok el a fegyvereket, és fel a kezekkel!" – szólítja fel őket Meryl a hangosbeszélőn át. Snake és EVA felszállnak Meryl hajójára, ahol a csapata is jelen van. Liquid tesz egy fenyegető mozdulatot... „Cél! Tűz!" – kiáltja Meryl, Liquid előrelendíti a kezét és... semmi. A fegyverek hatástalanok, egyiket sem tudják elsütni a hadsereg erői. A Patrióták Fegyverei terv megvalósult, most már Liquid uralja a rendszert. A Haven Trooperek megtámadják Snake-ék hajóját, Ed és Jonathan megsebesülnek. Liquid egy laza mozdulattal deaktiválja az SOP rendszert, mire a katonákat, beleértve Snake-et és Merylékét, (kivéve Johnnyt, nagyon gyanús) ugyanaz a rosszullét fogja el, mint előzőleg. Liquid belekezd a sereg kiirtásába: a Haven Trooperek szitává lőnek mindenkit, aki csak éles és mozog. „Látod ezt, Zero? Győzedelmeskedtünk! Íme, a Patrióták Fegyverei!" Liquid kilövi Snake-ék hajóját, Meryl és a csapat pedig a vízbe esnek. Vamp Big Boss testét a lángokra, Snake és EVA elé dobja. EVA a pusztuló Big Bosst látva a tűzbe veti magát, hogy megmentse. Snake nekiiramodik, hogy a nőt kihozza a lángok közül, Liquid ráló, és a keletkező robbanásban Big Boss teste szénné ég, EVA súlyosan megsérül, Snake fél arca pedig a lángok martalékává válik. Otacon épphogy fel tudja juttatni a láthatatlan Mk. II-t Liquid hajójára, ami a folyón továbbrobog...

Közben Ed és Jonathan sikeresen kimásztak a vízből, Johnny pedig kihúzta az eszméletlen Merylt. A maszkját levéve megpróbálja kipréselni a nő tüdejéből a vizet. „Ne hagyj itt, Meryl!" Nagy örömére Meryl visszanyeri az eszméletét, és hálából megcsókolja. A megégett, sérült Snake karjaiban EVA örök álomra szenderül. Megérkezik a felmentősereg is Drebin és a majma személyében: „Gyerünk, vigyük vissza a barátaihoz" – mondja Snake-re utalva.

- Mission Briefing -

A Mk. II által készített videóból kiderül, hogy Liquid egy nukleáris töltetet akar a központi MI-re, JD-re kilőni. JD egy huszadik századi műholdban kapott helyet, ami a Föld körül keringve törmeléknek van álcázva. Ha elpusztul a központi MI, a Liquid tulajdonában lévő GW veszi majd át az irányítást a többi felett. A beszélgetésnek ezen a pontján Vamp észreveszi a Mk. II-t, és véget ér a felvétel. GW az az MI, amit Snake-ék elvileg elpusztítottak öt évvel ezelőtt. Liquid valahogy megszerezte, így tudott bejutni a Patrióták rendszerébe. Campbell jelentkezik: ahhoz, hogy valaki nukleáris támadást indítson, a központi MI-től közvetlen engedély szükségeltetik. Itt jön képbe a Metal Gear REX, aminek a kilövőszerkezete még a rendszer előtt készült, és nincs azonosítóval ellátva, ezért Liquid ezt fogja használni. Snake állapotát látva Otacon elveszti a győzelembe vetett hitét. De Snake tudja: kötelességük véget vetni ennek az egésznek. Raiden is velük akar tartani, de Snake igyekszik lebeszélni róla. Raidennek ott van Rose, Snake-nek viszont nincs jövője. Raiden ellenszegül: neki sosem volt családja, mindig is egyedül volt. „Ne hagyj egyedül, Snake" „Ez az én harcom, az én végzetem" – válaszolja Snake, elrabolva Raidentől a remény utolsó szikráját is. Közben Mei Ling jelentkezik: Liquid hivatalosan is Shadow Mosesre ért. REX Shadow Moses szigetén van, érintetlenül áll a kilenc évvel ezelőtti incidens óta. Mei Ling is oda fog hajózni a Missourival, hogy Snake-éket segítse.

NEGYEDIK SZÍN: TWIN SUNS

Ha még nem játszottál az MGS1-gyel, bizonyára értetlenkedsz, hogy ez mégis mi a franc, ha pedig már volt szerencséd hozzá, akkor azért minimum egy mosolyt kicsalt belőled ez a szép meglepetés. Csak ez az egy játszható helyszín van, úgyhogy ha szórakozgatni akarsz, csak itt tudod megtenni. A múltidézés akkor ér véget, ha meghalsz, vagy továbbjutsz a két szellőzőnyílás valamelyikén keresztül. A maximalisták kedvéért megemlítem, hogy az itt elért esetleges riadó, ölés, stb. nem lesz kihatással az MGS4-beli eredményre.

Snake megint a Shadow Mosesen megéltekről álmodott. Amíg békésen szendergett, már meg is érkeztek a helyszínre. Snake leveti magát a helikopterről, de kicsit megcsúszik közben. Magával viszi a vadiúj Mk. III-t is, Otacon pedig elrepül a helikopterrel.

Shadow Moses – Snowfield

A hóviharban nagyon nehéz szabad szemmel tájékozódni, úgyhogy aktiváld a SE éjjellátóját. Körös-körül muníciót találsz, ha esetleg szükséged lenne rá. Továbbhaladva egy Gekkot fogsz látni. FaceCamo feltétlenül legyen rajtad a megfelelő rejtettség érdekében. Amikor háttal van neked, osonj el mellette görnyedt futást vagy földön gurulást használva. Ilyen időjárási viszonyok mellett nem valószínű, hogy észrevesz. A térkép jobb szélén kutathatsz tárgyak után, ha végeztél, haladj tovább.

Shadow Moses – Heliport

Áhh, The Best is Yet to Come. Hát nem szívmelengető? Ez a zene, ez a helyszín... Aki szerette, és mindmáig szereti az első MGS-t, ezt a részt örökre a szívébe fogja zárni. A dolog igazi szépsége, hogy majdnem minden felvehető tárgy pontosan ugyanott van, ahol a nagy elődben. Nem kell aggódnod, ezen a területen nem lesz egyetlen ellenség sem. A helikopter leszálló közepén Chaff gránátot találsz, ezt feltétlenül vedd fel, mert baromi nagy szükséged lesz rá. A visszaemlékezés meghallgatásáért 1000 DP a jutalmad. Két másik flashbacket találhatsz a közelben: a térkép déli részén és a szellőzőnyílásokban. A teherautó alá beküszva MK 23-as SOCOM pisztoly vár, ha a kezedbe is veszed, Snake nosztalgiázása után újabb DP bónuszt kapsz. Ha odamész valamelyik régi kamerához, amig az a csodálatos dal megy, visszaemlékezést nyithatsz meg. Ha végeztél a gyűjtögetéssel, három helyen juthatsz be az épületbe: a nyitva hagyott főbejáraton (nem ajánlatos) a földszinti vagy az emeleti szellőzőnyíláson át. Az emeletit ajánlom, mert egyszerű, és a szellőzőcsatorna végén iPod zene vár, és továbbhaladni is innen tudsz a legegyszerűbben. Hehe, a szellőzőben mászkáló patkányok feje felett felkiáltójel jelenik meg, akárcsak a klasszikus MGS-ben.

Shadow Moses – Tank Hanger

Ereszkedj le a szellőzőből, és bújj el azonnal. Hadd mutassam be a háromkarú barátaidat: ők a Dwarf Gekkok (a továbbiakban DG-k). Fontos tudni róluk, hogy gyakorlatilag nem látnak. Akkor sem fognak meglátni, ha írtó közel vagy hozzájuk. Ellenben folyamatosan ide-oda gurulnak, és időnként lézerrel átfésülik a terepet. Akármilyen magas a rejtettséged, meg fogod törni a lézert, ha a hatósugarában vagy, és azonnali riadó lesz az eredmény.

Tudom, mire gondolsz: mi lenne, ha egyszerűen lelőnéd az összes rusnya kis dögöt? Nagy hiba lenne, mert ahogy meglősz egyet, egy csomó másik elő fog gurulni a semmiből, és lézerrel végig fognak tapogatni mindent. Ha pedig észrevesznek, a számuk megsokszorozódik, és nagyon nehezen fogod csak levakarni magadról őket. Úgyhogy ha teheted, kerüld a nyílt harcot velük. Ha mégis riadót fújtak, és kénytelen vagy felvenni a kesztyűt, a shotgun, de legfőképp a gránátvető rendkívül hatásos ellenük.

Nos, leereszkedtél a szellőzőből. A legegyszerűbb és legnagyszerűbb megoldás, hogy dobsz egy Chaff gránátot, (ettől a DG-k lefagynak), megvárod, amíg felrobban, leugrasz a földszintre, és a nagy kapun átrohansz a következő szakaszig. Egyébként gránát nélkül is simán meg lehet csinálni: leugrasz a földszintre, (a kapunál lesz egy visszaemlékezés) megfigyeled a kivezető útnál őrködő DG-k lézereinek útját, és a megfelelő pillanatban átrohansz. Ha ez nem tetszik, totojázhatsz még a hangárban, van néhány felvehető tárgy (köztük egy iPod szám), de nagyon rizikós, és abszolút nem éri meg. Ha mégis úgy döntenél, hogy belevágsz, kerüld a DG-k lézereit és a velük való közvetlen kontaktust.

Shadow Moses – Canyon

A hangárból kiérve jobbra muníció vár, ha nincs szükséged rá, menj egyenesen tovább. Gyanúsan Gekko alakja van annak a jégtömbnek, és nem véletlenül: az bizony egy összekuporodott Gekko. Csak akkor aktiválódik, ha a közelébe mész. Lesz egy másik ugyanilyen a jobb oldali falnál is. A bal oldali falban van egy rés, a Gekko helyétől nem messze, ott egy iPod szám vár rád. Ha netán felébresztied valamelyik Gekkot, ne aggódj, az nem azt jelenti, hogy automatikusan észrevesz. Távolodj el, és osonj el mögötte amikor háttal van neked. Itt nem éri meg, hogy tárgyak után kutass, úgyhogy folytasd az utad az épület felé, és kússz be az ajtó alatt.

Shadow Moses – Nuclear Warhead Storage BLDG

A balodra lévő felüljáró végén Ration van, ha esetleg szükséged lenne rá. Itt is kússz be az ajtó alatt. Otacon szól, hogy a hátsó ajtó felé vedd az irányt. Menj a teherautóhoz, a platóján FIM rakétavető lesz. Nyugi, a radarodon lévő pontok csak patkányok, ellenség itt nem lesz. A szemközti ajtóhoz kell eljutnod, de megmakacsolja magát, és nem nyílik. Otacon hív, hogy az irodájából vissza lehet állítani az ajtó működését a 48273-as jelszóval. Menj fel a lépcsőn, hívd a liftet. A B2-es szinten a jobbodra lévő folyosón pár tárgy és egy iPod szám vár. Vedd az irányt Otacon régi irodája felé, azon a folyosón keresztül, ahol annak idején Frank Jaeger brutálisan lemészárolta azt a marék katonát. Ahh, milyen nosztalgikus.

Snake-et az irodába érve ismét rosszullét fogja el, és beinjekciózza magát. Csóri Otacon elfelejtette a jelszót, pedig hogy gúnyolódott Snake szenilitásán még az előbb.

Ne ijedj meg, semmi gond nincs, ha elfelejtetted a jelszót. Két variáció lehetséges: beütöd a helyes kódot, és minden rózsás, vagy rossz kódot ütsz be, mire Otacon megjegyzést tesz Snake romló memóriájára, annak ellenére, hogy ő maga is elfelejtette. Szerencsére azért annyi esze volt, hogy felírta, úgyhogy minden rendben. Van azonban három titkos kód is, amit beüthetsz: a 14893 számkombináció egy kövér, százezres Drebin Pont bónuszt eredményez, míg a 78925 és a 13462 egy-egy iPod számmal gazdagít.

A jelszó beütése után visszaáll a számítógépek áramellátása. Snake és Otacon ebben az irodában találkoztak először, amikor Snake megmentette őt Frank Jaegertől. Naomi gyűlölte Snake-et azért, amit Frankkel tett, és most felhasználta őt és Otacont, hogy saját maga bűnbocsánatot nyerjen. Otaconnak is bűntudata volt a REX kifejlesztéséért, ezért vakon megbízott Naomiban, aki cserbenhagyta őket, és ellopta Snake vérét. De Snake érzi, hogy több van Naomi látszólagos árulásában, mint elsőre látszik. A bázis felvételei alapján Vamp és Naomi REX hangárja felé tartanak, ezért Snake is arra veszi az irányt.

Járd körbe az irodát a felvehető tárgyakért és a megnyitható visszaemlékezésért a szekrénynél. Ha végeztél, menj ki a folyosóra. Egy Gekko fog váratlanul betörni, azonnal lapulj a falnak és várd meg, amíg elmegy. Amikor háttal van neked, fuss az átellenes oldalra és mássz át az asztal alatt. Megfigyelheted, hogy mikor nem néz oda, és addig a lifthez osonhatsz, de ez őszintén szólva elég kockázatos. Létezik egy sokkal jobb megoldás: kapd elő a Mk. III-t, vezesd oda a generátorhoz, amit még az MGS1 során robbantottál fel (vagy nem) és a háromszöggel kapcsold vissza az áramot. A Gekkot egy óriási elektrosokk fogja érni, ami azonnal darabokra robbantja. Egyszerű, mi? Most már nyugodtan hívhatod a liftet. A földszintre visszajutva menj ahhoz az ajtóhoz, ami előzőleg nem akart kinyílni.

A Mk. III már ügyködik az ajtó kinyitásán, de valaki feljön a lifttel. Helyesbítek: valami, méghozzá egy Gekko. Francba!

Nos, három percig kell feltartóztatnod a dögöt. Ha riadó nélküli végigjátszás a célod, valószínűleg gyűlölni fogod ezt a részt, de ha nem izgat, hogy észrevesz-e, akkor baromi egyszerű lesz.

Kezdjük az előbbivel, tehát semmiképp sem szabad, hogy észrevegyen. Ebben az esetben mindig el kell terelned a figyelmét mind magadról, mind a Mk. III-ről. Ha a kis robotot észreveszi, az is riadót fog eredményezni. Dobálj gránátokat, tárakat, ilyesmit, amivel lekötöd a figyelmét. Ha tök mindegy, hogy észrevesz-e, vond magadra a figyelmét azzal, hogy rálősz. Miután leugrik, kergetőzhetsz vele a nukleáris töltetek között, ez egy viszonylag biztonságos és takarékos módszer. Van egy másik is: válassz ki egy erős gépfegyvert, amit ritkán használsz, és sok benne a töltény. Lőj rá a Gekkora, leugrik, te pedig menj a teherautóhoz. Lődd a Gekko lábait addig, amíg össze nem esik, és helyezkedj el úgy a teherautó mögött, hogy a dög lövései azt érjék, és ne téged. Három másodpercenként lőj egyet a lábába, így a három perc leteltéig nem lesz alkalma felállni. Az idő leteltével fuss ki az ajtón, és ne nézz vissza. (Egyébként a Gekkos fiaskó után, ha visszamész a hangárba, lesz egy olyan helyiség, ami eddig zárva volt, de az áramellátás visszaállítása után kinyílt. Mindössze hangtompítót és egy iPod számot találsz bent, döntsd el, megéri-e.)

Shadow Moses – Communications Tower

Balra lesz egy helyiség, tele cuccal, oda feltétlenül nézz be. Továbbjutásért ugorj le.

Hajjaj, Crying Wolf célba vette Snake-et, aki ráadásul épp ilyenkor lesz rosszul. A szörnyeteg fegyvere olyan erős, hogy egyetlen lövéssel szétzúz egy fát, amit Snake épphogy ki tud kerülni. (Amikor a Psyche-od lecsökken, az X azonnali nyomogatásával feltöltheted.) Ha ez még nem lenne elég rossz, egy rakás Haven Trooper is Snake életére tör.

Crying Wolf

Crying Wolf van soron, a négy közül a leginkább állatias külsejű bestia. Az itt dúló brutális hóvihar miatt az orrod hegyénél túl aligha fogsz látni. Gyakorlatilag az egész harc alatt használnod kell a Solid Eye éjjellátó módját, máskülönben rendkívül sokáig fogsz totojázni. Crying Wolf szobrocska várja majd az altatás híveit, nekik ezúttal szinte kötelező a Mosin Nagant használata.

FaceCamo feltétlenül legyen rajtad, hogy megfelelően el tudj rejtőzni. Azt ajánlom, először szép sorban lődd ki a Haven Troopereket, és csak utána foglalkozz Wolffal. Roppant idegesítő tud lenni, amikor a bestiával való párbaj közben belefutsz egy Haven katonába, és riadót fúj. Az ilyen helyzetek elkerülése végett kapcsold be az éjjellátó módot, vegyél magadhoz egy hangtompítós snipert, mondjuk az M14-est, keress egy jó rejtekhelyet és szép sorban szedd le őket. Lesznek előtted, a fák között, a tornyokon, és a kezdőhelyedtől balra is. Ha már rendesen megritkítottad őket, lendülj mozgásba. Törekedj a görnyedt futás használatára, hogy minél kevésbé legyél látható. Keresd meg Crying Wolfot az éjjellátó segítségével. Amennyiben éppen téged keres, hogy a Rail Gunnal becélozzon, az emberi alakja sebezhető lesz. Ha időközben látsz egy-két kósza Haven katonát, intézd el őket. Különösen a tornyokon lévőktől óvakodj. Ha megvan Wolf, célozd be a sniperrel és lőj. Ha esetleg remegne Snake keze célzás közben, vetess be vele egy Pentazemine-t. Maximálisan három lövést tudsz egyszerre bevinni. Ha megvan, visszabújik a páncélba és elmenekül egy biztonságos pontra.

Az is megesik, hogy észrevesz, mielőtt megtalálnád. Ilyenkor a kamera néha átvált Wolf szemszögébe, tudd, hogy az nem jelent számodra sok jót. Wolf neked fog rontani, próbálj elugrani az útjából. Ha elkap, leterít, a hátsó lábaira ágaskodik, és letapos. Ha elég gyorsan reagálsz, el tudsz gurulni a lábai alól, még mielőtt rád taposna.

Mindenesetre ezek a támadásai elég jelentős sebzést okoznak, úgyhogy amikor látod, hogy feléd tart, kapd elő a Raventől kapott gránátvetőt és sózz oda neki. Sikeres találat esetén eliszkol. (Itt megjegyzem, hogy az akció-orientáltabb típusok az egész harc alatt használhatják a gránátvetőt: Wolfot páncélostól lehet sebezni vele, nem kell megvárni, amíg kibukkan az emberi alakja.)

Utána ugyanúgy meg kell keresned, ahogy előzőleg. Ha végképp nem találod, mássz fel valamelyik toronyba, hogy jobban szemügyre vehesd a terepet. De csak óvatosan: a tornyokhoz érve mindig kússz, mert Wolf marha könnyen megláthat, ha éppen arrafelé néz. Ha megtaláltad, ugyanúgy lődd a mesterlövész puskával. Wolf fegyvere nem jelent nagy fenyegetést, tekintve, hogy töltenie is kell, lassú és könnyen kikerülhető a lövedék, ráadásul a bestia nem is céloz valami fényesen. Valamennyi idő után Wolf maga mellé hív egy újabb csapatnyi Haven Troopert. Ha már csak kevés életereje maradt, koncentrálhatsz kizárólag Wolfra, de inkább öld meg az összes Haven katonát, amúgy sincsenek sokan. Ha kinyúltak, már csak kettesben lesztek, onnantól pedig gyerekjáték.

Crying Wolf emberi alakja előbukkan a páncélból. A háború borzalmai alatt is megőrizte a modelleket megszégyenítő paramétereit, és még a sminkje is makulátlan. Becsavarodva Snake felé közeledik, ahogy tették azt a barátnői is.

Itasd fel e Síró Szépség könnyeit! Ha előzőleg altattad, közvetlenül mögötted megtalálod a szobrocskáját. Szórakozhatsz a fehér világgal, és ha megkímélед az életét, megkapod a maszkját. Ha csak túl akasz már lenni az egészen, shotgunt elő és paff.

Snake felszedi az összekuporodott Wolf fegyverét, Otacon pedig megnyitja a továbbvezető utat a Mk. III-vel. Wolf testét elviszik a farkasok, és Drebin jelentkezik a lány megható történetével.

Ha a kezedbe kaptad az irányítást, a kezdőhelyedtől jobbra haladva elérhetsz annak a helikopternek a roncsaihoz, amivel még Liquid zuhant le az MGS1 során. Megnyitható visszaemlékezés és FIM rakétavető vár ott. Ha végeztél, menj be azon az ajtón, amit Otacon megnyitott. A bejárat mellett iPod szám van, folytasd az utad.

Shadow Moses – Blast Furnace

Ez a helyiség tele lesz DG-kkel. A bal oldali falhoz jutva, odalapulva mássz egy kicsit, majd a peremet elengedve ess le. Emlékszel, az MGS1-ben ezt nem tudtad volna megtenni, ugyanis alattad lávaszerű olvadt fém volt. Most mégis megadatott a lehetőség, és ezt kihasználva, a nyíláson átmászva juss be a kohóba. A kohó bejáratával szemben lesz egy ajtó, oda kell eljutnod. Az ajtó fölött egy DG pásztáz a lézerrel, és további guruló társai is lesznek a közelben. Figyeld a lézereket, és amikor lehetőség adódik, fuss az ajtóhoz. Azonban nem nyílik, és Otacon jelentkezik, hogy használd helyette a szolgálati liftet. A lifthez kétféleképpen juthatsz el: vagy felmész a lépcsőn, és a legvégén leugrasz, vagy maradsz ezen a szinten, és odalopakodsz. Ha alaposan kifigyeled a DG-ket, egyik variáció sem lesz nehéz. Ha netán riadót fújnak, a liftbe bejutva, és a B5-ös szint gombját megnyomva a riadókészültség azonnal megszűnik.

Shadow Moses – Casting Facility South

A lifttel a következő helyszínre érve egy Gekko fogad. Nagyon könnyű lesz kicselezni, fuss jobbra. Ha éppen arrafelé nézelődik, keress fedezéket. Amikor háttal van neked, fuss a továbbvezető úthoz. Azért ajánlom a jobb oldali útvonalat, mert a balon egy DG is pásztáz a lézereivel közben, és az kicsit megnehezítheti a dolgod.

Shadow Moses – Casting Facility North

Ez a szakasz nagyon, de nagyon szivatós tud lenni, ha észrevesznek, ezért feltétlenül törekedj arra, hogy rejtve maradj. Rengeteg itt a DG, és két Gekko járőrözik a magaslatokon. A Gekkokat jóval könnyebb kicselezni, mint a kisebb társaikat, úgyhogy azonnal juss fel az első magaslatra. Ha a Gekko más felé figyel, mássz át a következő Gekkohoz, és várd meg, amíg háttal lesz neked. Ekkor jobbra menj le a magaslatról, és várd meg, amíg a maradék néhány DG elgurul. A kijárat felettivel vigyázz, nehogy az utolsó pillanatban elérjen a lézere. Ha netán csávába keveredtél, akkor se pánikolj: dobj el egy Chaff gránátot, és egész egyszerűen fuss a kijárathoz, amíg a mechanikus dögök le vannak bénulva. Ugorj le, és vedd az irányt a következő terület felé.

Shadow Moses – Underground Base

Itt semmiképp se lőj bele egyik DG-be se. Látod azt a két lyukat? Ha belelősz egyetlen kis dögbe is, tucatszám fognak kirajzani onnan a társai. Ha maradt még Chaff gránátod, akkor baromi egyszerű dolgod lesz. Dobj el egyet, és fuss végig ezen a nagyon rövid részen. Ha mégsincs a birtokodban, akkor sem lesz túl nehéz dolgod, csak figyelned kell, merre gurulnak a DG-k, és hol pásztáznak a lézereikkel. A jobb oldali lépcső tetején van néhány tárgy, de semmi különleges. Folytasd az utat REX hangárja felé.

Snake végre a hangárba ér, és Otacon bekapcsolja a liftet, ami egyenesen a Metal Gearhez viszi őket. A jó öreg REX még mindig ugyanúgy van, ahogy Snake hagyta kilenc évvel ezelőtt. Azt leszámítva, hogy Liquid már leszerelte róla a kilövőszerkezetet. A REX tetején megjelenik Vamp és Naomi. Vamp közli, hogy a Kamikaze Gekkok úton vannak, hogy szétcincálják a bázist. Otacon megpróbálja aktiválni a REX-et a meneküléshez, de időbe fog telni. Addig Snake fogja szórakoztatni Vampet.

Vamp

Ki ne akart volna végezni az MGS2 óta ezzel az átkozott vérszívóval? Vamp látszólagos halhatatlansága ellenére a játék egyik legkönnyebb harca következik.

Fegyvernek az M4-est és a shotgunt ajánlom, a no kill-pártiaknak ez utóbbiba V-Ring muníciót, mellé pedig a Mosin Nagantot. Vamp altatással való legyőzéséért egyébként külön semmi extrát nem kapsz, úgyhogy csak akkor érdemes nekiállni, ha a Bandanara hajtasz.

A párbaj szépsége, hogy Vampet szinte folyamatosan lehet sebezni. Rengeteget fog ugrabugrálni különböző romokon, közben eressz belé pár sorozatot az M4-essel. Sokszor késeket fog hajítani feléd, de ezek elől lazán félre tudsz gurulni. Támadásra leginkább akkor nyílik remek lehetőséged, amikor Vamp elkezd feléd futni. Ilyenkor folyamatosan lődd az M4-essel, rengeteg találatot lehet bevinni. Vetődj félre, mielőtt odaérne hozzád, máskülönben elég nagyot fogsz sebződni, és a földre kerülsz. A kései néha követni fognak téged, ebben az esetben az utolsó pillanatban kell félregurulni, hogy elkerüld. Nem sok változatosság van ebben a harcban: nyomd Vampbe az ólmot, amikor csak lehet, és kerülgesd a késeit. Az igazi huncutság akkor kezdődik, amikor látszólag megölted. Ugyanis Vamp fel fog kelni, és az életereje újra teletöltődik. Akárhányszor ölöd meg, ugyanez fog történni. Akkor mégis hogyan kell végleg megszabadulni tőle? A titok nyitja abban rejlik, hogy Vamp regenerációs képessége a benne keringő nanomasinákból fakad. Még mindig nem ugrik be? Van nálad valami, ami ideiglenesen megszünteti a nanomasinák működését: a fecskendő. Amikor Vamp éppen felkel, elő a szurival, és ne legyen a kezedben fegyver. Kapd el hátulról CQC-vel, a háromszög lenyomásával pedig szúrd a nyakába. Ennyi az egész. Egyébként ha már egyszer megölted, a megfektetése onnantól kezdve könnyebb lesz: két-három shotgun találat közvetlen közelről, vagy egy jól irányzott fejlövés teljesen kiüti. Kinyírod, felkel, elkapod, szuri, és már vége is.

Vamp így már halandó lett, mint mindenki más. A párbajukat azonban megszakítja a Kamikaze Gekkok érkezése. Hárman Snake elég vetik magukat, és már csak három, kettő, egy másodperc van hátra az önmegsemmisítésig... de valaki az utolsó pillanatban lekaszabolja őket: Raiden visszatért! „Bocs, hogy megvárattalak titeket" – mondja. A hangárba csak úgy özönlenek a Kamikaze Gekkok. Vamp a REX tetejére ugrik, és párbajra hívja Raident. Amíg ők harcolnak, Snake-re hárulnak a Gekkok. Vamp felszólítja Raident, hogy csak a késeikkel vívjanak meg, Snake-et pedig körbekerítik a mechanikus dögök.

A legfontosabb tudnivaló, hogy a Gekkokat a Rail Gun egyetlen lövésével meg lehet ölni. Ehhez azonban az kell, hogy maximálisan feltöltődjön. Egy hang jelzi, ha elérte a maximumot, belső nézetben pedig ki is jelzi a fegyver. Mindig töltsd fel, még ha helyben is nem is lesz a láthatáron Gekko. A legbiztonságosabb a REX alatt maradni, de úgy egy kicsit nehézkes a célzás, döntsd el, jó-e úgy neked. Egy idő után, ha elég ügyesen irtottad őket, újabbak fognak érkezni ott, ahol a fal leomlott. Még azelőtt le tudod szedni őket, hogy egyáltalán a hangárba érnének. Lesz egy Gekko, amelyik a hátad mögé ugrik, úgyhogy vigyázz. Ha egy Gekko a közeledben leugggol, és egy női hang szólal meg, az azt jelenti, hogy megkezdődött a visszaszámlálás az önmegsemmisítés felé. Ezek a Gekkok élveznek prioritást, mindenképp őket pusztítsd el először. Ha megpróbálsz beleavatkozni Raidenék párbajába, Snake elutasít, nem lesz hajlandó lőni, hehe.

A párbajt Raiden nyerte, és Vamp halálosan megsebesülve zuhan le a földre. A hangárba özönlő Gekkokat az immár aktivált REX állítja meg: Otacon megcsinálta! Raiden átadja Sunny üzenetét a hirtelen előbukkanó Naominak: „Sikerült jól megsütnöm őket". (Ez az üzenet később fontos lesz.) Naomi Otaconra bízza, hogy megszabadítsa Vampet a szenvedésétől egy fecskendővel. Vamp elveszi, és magába szúrja. Végre beteljesül a legfőbb vágya: meghalhat. Otacon döbbenten nézi végig ősi ellensége halálát. Naomi elárulja Snake-nek, hogy Liquid ellopta a Patrióták egyik anyahajóját, és onnan tervez nukleáris támadást indítani. Ez az anyahajó lett Liquid bázisa: Outer Haven. Snake végzete az, hogy biztosítsa, hogy a következő generáció ne örökölje az előzőek

bűneit, és tiszta lappal kezdhessen. Naomi magának is beadja a szérumot és bevallja, hogy eddig csak a nanomasináknak köszönhetően maradt életben, ugyanis rákos. A fecskendő most számára is elhozza a békét. Otacon könnyekben tör ki, nem képes feldolgozni a látottakat. „Te értem sírsz?" Naomi Otacon bocsánatát kéri. A Kamikaze Gekkok azonban újra támadnak, és Snake-éknek menekülniük kell, Naomit hátrahagyva. A menekülés egyetlen módja a REX - Snake vezet. „Ígérd meg, hogy teljesíted az akaratunkat" – hangzanak Naomi utolsó szavai, ahogy a robosztus gép, rajta Snake-ékkel elviharzik.

Minden valamirevaló MGS rajongó nagy álma vált valóra: végre valahára Metal Geart irányíthatunk! Látod azt a sok kis rovart magad előtt? Azok bizony Gekkok. Snake szemében talán félelmetesnek hathattak, de a REX mellett eltörpülnek. Pár folyosón kell majd végigtrappolni, az életerőre nem igazán kell közben figyelni, nagyon valószínűtlen, hogy a fele alá fog csökkeni. Ha mégis megtörténik, legyél kicsit óvatosabb onnantól kezdve. Három fegyverrel van felszerelve a REX: egy gépágyúval, rakétákkal és egy nagy erejű lézerrel. A Gekkok ellen a gépágyú bőven elég, a sebessége és a szórása miatt mindenképp ezt ajánlom. Törekedj arra, hogy belső nézetben mozogj, ugyanis csak úgy tudsz lőni. Külső nézetből az X-szel vetődhetsz, az R1-gyel pedig rúghatsz, de ezeknek egyelőre nem sok hasznát veszed. Irtsd a Gekkokat a gépágyúval, de ügyelj arra, hogy nehogy túlmelegedjen. Ezt úgy tudod megakadályozni, hogy szünetet tartasz a lövéssorozatok között.

Egyébként ez egy remek szakasz a Drebin Pontok gyűjtéséhez. Ha szeretnél egy kis extra DP-hez jutni, állj meg az első alagútban, és lövöldözd a Gekkokat. Nem kell aggódni, folyamatosan újratermelődnek. Ha a számláló 2:30-hoz ér, indulj el, így biztosan kijutsz, mielőtt lejár az idő.

A REX, hatalmas robbanással a háta mögött kiviharzik a bázisból. Raiden viszont nem volt ilyen szerencsés, és maga alá temeti a beomlott folyosó. Valami hatalmas ugrik ki váratlanul: de hisz ez a Metal Gear RAY! „Testvérem! Még nincs vége!" – kiáltja Liquid, aki a monstrumot vezti. Shadow Mosesen kezdődött a kettejük harca, és itt is fog véget érni (vagy nem, Liquidet ismerve).

RAY

Rendkívül nagyot lehet szívni a RAY elleni harcban, ha közelről elkap. Ha látod, hogy veszesen közeledik, esetleg már támadásba is lendült, több megoldással is kihúzhatod magad a csávából, de mindhez elengedhetetlen a jó reakcióidő. Ha megtámad, általában megjelenik rövid időre egy háromszög ikon, a megfelelő gomb lenyomása esetén REX automatikusan ellentámadásba lendül. Ha lemaradtál az ikonról, még nincs veszve semmi: külső nézetben az X és az analóg kar egyidejű használatával nekirámolhatod magad a RAY-nek, esetleg kikerülheted, ami után bevethetünk ellene egy speciális támadást, amikor a háromszög ikon megjelenik. A rámolás helyett azonban az R1 nyomogatásával végrehajtható rúgássorozatot ajánlom: nagyobb a bevitt sebzés, és utána ugyanúgy van lehetőségünk speckó támadásra. Ha közel kerülsz RAY-hez, hagyd a fegyvereidet, és rugdosd inkább, marha hatásos. A fegyverek közül itt is a gépágyú a nyerő, de a többire is szükséged lehet. Sorozd meg folyamatosan a RAY-t, közben figyelj a túlmelegedésre. Egy idő után felemeli az egyik karját, hogy kivédje a golyókat, ekkor gyorsan válts a rakétákra és zúdíts rá annyit, amennyit csak tudsz. Tehetsz egy próbát a lézerrel is, de folyamatosan tölteni kell, közben pedig védtelen maradsz. Csak akkor kísérletezz vele, amikor sok az életerőd, a másik két fegyver sokkal megbízhatóbb.

A harc sémája a következő. RAY járkál körbe-körbe, ha nem találod, válts külső szemszögbe, a kamera mindig rá fókuszál. Amikor távol van, lődd a gépágyúval, ha védekezik, rakétákkal, ha pedig látod, hogy közeledik, cselekedj a fent leírtak szerint. Ha bevittél neki néhány találatot, messzire fog szökkenni és rakétákat küld rád. Ezeket a gépágyúval könnyedén hatástalaníthatod, de akár elbújhatsz egy épület mögött is, vagy az utolsó pillanatban is kerülheted őket. Ha betalálnak, akkor sem okoznak jelentős sérülést. RAY néha megsorozhat a gépágyújával, de az is csak minimális sebzést fog eredményezni. Egyedül a közvetlen közeli támadásaitól kell óvakodni, ugyanis egyetlen csapással megfordíthatja a párbaj állását, ha nem reagálsz időben.

Snake és Liquid kikászálódnak a szétzúzott monstrumokból, de míg az előbbi súlyosan megsérül, Liquid látszólag sértetlen. Ekkor hirtelen beüt a FOXDIE, és Liquid meghal. Haha, egy frászt, az öreg csak viccelt. Liquid nevetgélve elrohan, Snake-kel a nyomában. A vízből előtör Liquid hatalmas anyahajója, rajta egy sajátos Rushmore-heggyel, az Elnökök arcát a négy Snake: Solid, Liquid, Solidus és Big Bosséval helyettesítve. Liquidet felveszik, és a döbbenetes méretű hajó megindul a tehetetlen Snake felé. Raiden ezt látva levágja a törmelék alá szorult karját, hogy Snake segítségére siessen. Az utolsó pillanatban sikerül megállítania a hajót. „Snake, siess!" – kiáltja torkaszakadtából, mielőtt összeroppan a hatalmas súly alatt. Közben megérkezik Mei Ling a II. Világháborús Missourival, és tüzet nyit Liquid hajójára, mire az elmenekül. Snake-re megint rátör a rosszullét, de már annyi ereje sincsen, hogy befecskendezze magát. Még épphogy ki tudja venni a közeledő helikopter sziluettjét, aztán minden elsötétül előtte...

- Mission Briefing -

A Missouri folyamatosan követi a víz alatt haladó Outer Havent. Mei Lingék kiszámolták, mikor fog a felszínre jönni. A nukleáris töltet kilövéséhez ugyanis muszáj felszínre jönnie, és ki kell, hogy nyíljon a páncélja. Ekkor Snake-ék be fognak hatolni a hajótestbe, és egy vírussal fogják megfertőzni a GW-t. Azzal viszont van egy kis gond: a GW-hez vezető folyosó erős mikrohullámú sugarakat bocsát ki. Snake úgy gondolja, hogy csak egy olyan ember képes azon a folyosón végigmenni, aki vágyik a halálra. „Ez pont nekem való feladat" – konstatálja. Kiderül, hogy az összes információt Outer Havenről Naomitól kapták. Naomi azért csatlakozott Snake-ékhez, hogy Otaconhoz közel kerüljön, de helyette Sunnyhoz fordult. Sunnynál hagyta az Outer Havent érintő adatokat, hogy a segítségükkel megállíthassák Liquidet. Naomi nem tudta befejezni a GW elleni vírust, ezért Sunnynak adta. Sunny keresett egy kódot, amire alapozhatja a vírust. Emma (Otacon húga) vírusában meg is találta ezt a kódot, és kombinálta Naomiéval. Ez a vírus már teljesen el kell, hogy pusztítsa a GW-t. Snake egyedül tervez behatolni Outer Havenbe, hogy feltöltse.

ÖTÖDIK SZÍN – OLD SUN

A Missouriról megpillantják Outer Havent. Snake-ék mozgásba lendülnek: ideje felkészülni az akcióra. Raidenről kiderül, hogy életben maradt, de nincs olyan állapotban, hogy részt vegyen a küldetésben. Snake segítségére ehelyett Meryl és Johnny lesz. Drebin is a fedélzetre jutott valahogy: Johnnyék tőle kapták a fegyvereiket, a katapultokról nem is beszélve, amikkel Outer Havenre fel fognak jutni. Drebin tüzet ad Snake-nek: „Élvezd ki. Könnyen lehet, hogy ez az utolsó" Campbell jelentkezik: Outer Haven egy módosított Arsenal Gear modell, amit Liquid lopott a Patriótáktól. Belül megannyi katona és gép védi. Közben kiemelkedik maga Outer Haven, és kinyílik a páncélja. Megkezdődik a csata az őslelet Missouri és a gigantikus bázis között. Az ütközést épphogy elkerülik, és Snake-ék ezt a helyzetet használják ki, hogy a fedélzetre katapultáljanak. De nem megy minden simán: szegény Johnny a tengerbe zuhan.

Snake sikeresen megérkezik, és felhívja Merylt a hollétük után érdeklődve. Meryl közli, hogy Johnnynak nem sikerült feljutnia, úgyhogy Snake-kel ketten maradtak. A hívást azonban lövések hangja szakítja meg, Meryl bajba került.

Outer Haven – Ship Bow

A legfontosabb tudnivaló, hogy az ötödik szín alatt Drebin boltjában mindent féláron megvásárolhatsz. Ha a Tanegashimára nem is telik egyelőre, az M82A2-es mesterlövész puskát feltétlenül vedd meg.

Ezen a helyszínen a Haven Trooperek tudják, hogy a közelben vagy, úgyhogy folyamatosan keresgélni fognak. Fontos, hogy ne fújjanak riadót, ugyanis ez esetben a játék legnehezebb része következik, amit végig fogsz szívni. Ha altatásra mész, fogadd őszinte részvétem. A riadókészültség szintje sosem marad abba, HT-k és Gekkok fognak folyamatosan rád zúdulni, úgyhogy legyél nagyon óvatos és körültekintő. Feltétlenül legyen rajtad FaceCamo. Lesz itt két csapóajtó, az egyik alatt iPod szám vár. Még ott a kezdőhelyednél rejtőzz el valahová, ahol 99%-os rejtettséget tudsz elérni, és nem is leszel útjában a folyamatosan mozgó katonáknak. Várd meg, amig abbahagyják a keresést a közeledben, és arrébb iszkolnak. A HT-k szinte mindig párosával fognak haladni. Ne is gondold, hogy pusztán rejtőzködéssel meg fogod úszni. Amikor csak HT kerül a látóteredbe, lődd szitává. Teljesen lineáris az út, de sok HT lesz a kisebb, alig észrevehető balkonokon is. Mindig figyeld a SE radarját, és nagyon lassan, görnyedten, vagy ami még jobb, kúszva haladj. Ahol csak tudsz, mássz fel a létrákon egy-egy balkonra, hogy onnan tudd irtani a látóteredben lévő katonákat. Mindenütt lesznek HT-t, és ahogy haladsz előre, újabbak jelennek meg. De ne aggódj: a számuk véges. Ha ügyes voltál, elértél a szakasz végére, ahol két Gekko figyel éberen. A Gekkok mögötti ajtón való bejutás a cél. Persze még a Gekkok közelében is lesznek HT-k, őket iktasd ki először. A Gekkok csak akkor következzenek, ha megbizonyosodtál róla, hogy egyetlen katona sem maradt életben. Ha nincs riadókészültség egyik Gekkot eltalálja egy becsapódó lövedék a Missouriból. Ekkor annyi a dolgod, hogy megvárod, amíg háttal van neked a másik, odaosonsz az ajtóhoz, és a háromszög vad nyomogatásával kinyitod. Riadóhelyzetben ne is próbálkozz az ajtóval, gyakorlatilag lehetetlen kinyitni a sok rád törő ellenség miatt. Ha az a Gekko mégsem pusztult el, kapd elő a Rail Gunt, töltsd fel, és lődd ki az egyiket. A másikkal is tégy hasonlóképpen. Siess oda az ajtóhoz, és gyorsan juss be, ugyanis érkezik a Gekkok utánpótlása. A lift elvisz a következő helyszínre.

Outer Haven – Command Center

Snake egy nagy terembe jutott, holografikus Földgömbbel a közepén. Azonban nincs egyedül: Haven Trooperek tömkelege zúdul be, az életére törve.

Következzék a sokadik harc a HT-k ellen. Már úgy ismered őket, mint a tenyeredet, úgyhogy nem kellene, hogy gondot okozzon ez a csata. A Ravenből csórt gránátvetőd egyébként igen hatásos ellenük, mind közelről, mind távolról. A számítógép terminálok között mindig haladj görnyedt futással, hogy ne találjanak el a lövések. Először a földön kell kiiktatnod jó néhány HT-t, aztán pedig az emeletről fognak támadni. A harmadik hullám az emeletről is támad, és némelyikük le is ugrik hozzád. Egy csipetnyi óvatossággal és megfelelő célzással minden nehézség nélkül teljesíthető ez a rész.

Snake megtalálja a kábult Merylt, de valaki átveszi az irányítást a nő mozdulatai felett. Meryl a halántékához emeli a fegyverét, és... lövés dördül. Johnny az: él, és kilőtte az egyik madzagot, ami Merylt tartotta, megmentve az életét. De egy halott Haven Trooper felkel, és hirtelen rálő Merylékre. Előbukkan a bábmester, Screaming Mantis, felette pedig Psycho Mantis szelleme lebeg. Ismét átveszi az irányítást Meryl felett, de Johnny valamiért immúnis rá (felettébb gyanús még mindig). Meryl, és egy halom halott Haven Trooper Snake-re támad...

Screaming Mantis

Hohó, nagyon Psycho Mantis szaga van a dolognak. Mi lenne, ha a második slotra tennénk a kontrollert? Hallgasd meg az ebből fakadó Codec beszélgetéseket, haláliak. További humorért hívogasd Rose-t is.

Na, elég a hülyéléssből. Hiába lövöd Mantist, nem tudod rendesen becélozni, ugyanis Snake-et is irányítja, akárcsak a Haven Troopereket. Mégis hogyan? Mantis a testben lévő nanomasinák felett bír hatalommal, így képes másokat bábként használni. Ha ebből sem ugrik be a megoldás, elárulom: szúrd meg magad a fecskendővel, így Snake felszabadul. Ez azonban nem lesz mindig így: ha látod, hogy eltalált egy piros gömb, illetve zsinórok villannak Snake felett, újra használnod kell. Gránátokat ne dobálj, nehogy Johnny meghaljon. Fuss oda Merylhez, CQC-vel vágd a földhöz, így azonnal eszméletét veszti. A többi katonával nem feltétlenül kell foglalkoznod, ha mégis ritkítani szeretnéd őket, egy lövés a shotgunból, esetleg CQC megteszi. Ne csodálkozz, ha magát Mantist nem tudod megsebezni, ugyanis egyik nálad lévő fegyverrel sem lehetséges. A kezeiről lógó két bábut, Psycho Mantist és The Sorrowt kell eltalálnod, ami shotgunnal mind közelről, mind távolról gyerekjáték a fegyver nagy szórásából kifolyólag. Tudom ajánlani, hogy a Sorrow (Screaming Mantis bal kezében) bábuval kezdd. Ellenben ha a Haven Trooperek csak altattad előzőleg, feltétlenül a másik bábu, Mantis legyen az elsődleges célpontod. Pár sikeres találat után Screaming Mantis felhasználja Merylt ellenünk: a lány Snake-re fogja a fegyverét. Vágd a földhöz, majd folytasd a bábukra vadászást. További találatok után Meryl önkéntelenül a halántékához szegezi a pisztolyát, akárcsak a régi szép időkben Shadow Mosesen. Ha nagyon távol vagy, altasd, ha viszont időben közel tudsz érni hozzá, mielőtt mondjuk beteríti a falat az agyvelejével, nyomd a földhöz, ahogy eddig tetted. Most már minden gond nélkül véget vethetsz ennek a harcnak. Lődd továbbra is Sorrowt, és ha elszakadt az utolsó madzag is, vedd fel. Screaming Mantis így már nem lesz képes irányítani a halott katonákat. Utána jöhet a Mantis bábu, amit használj is fel a gazdája ellen, ahogy megkaptad. Ha eltalálta a lassú lövedék, Screaming Mantis már a markodban van: az L1-et nyomva tartva rángasd a kontrollered, hogy véget érjen a csata. Csak és kizárólag így lehet végezni vele, úgyhogy a no kill-partiak fellélegezhetnek: nem számít ölésnek.

Rendkívül látványos módon lehullik a páncél Mantisről. Békességre vágyik, akárcsak a társai. Snake őt sem kíméli!

A hagyományokhoz híven jöhet a harc Screaming Beautyval. A szobrát annál az ajtónál találod, ami a terembe vezetett. Minden más a szokásos: altatás után Screaming Beauty maszk, fotózáshoz fehér világ, gyors kivégzéshez shotgun.

Screaming Beauty halála után egy ismeretlen erő összeállítja és mozgatja a páncéljár: Psycho Mantis szelleme az! Az előbb legyőzött nőbe ültették, hogy páratlan mentális képességeivel kordában tartsa a négy Bestiát. Most már szabad lehet, de előbb megpróbálja leolvasni a memóriakártyát, és demonstrálni a félelmetes erejét. Más-más bejátszást kapsz, ha DualShockkal illetve Sixaxisszel játszol, érdemes mindkettőt megnézni lehetőség szerint. (Rejtett L1 momentum: The Sorrow szelleme.)

Snake Merylhez siet, de a lány a körülményekhez képest rendben van. A terembe viszont csak úgy özönlenek a Haven Trooperek. Snake-nek folytatnia kell az útját a GW felé, és Meryl úgy dönt, hogy a biztos halált választva feltartóztatja őket, hogy Snake teljesítse a küldetését.

Outer Haven – Missile Hangar

Csak annyi a dolgod, hogy végigfutsz öt folyosón, hallgatva a visszaemlékezéseket. Az ötödiken mellesleg Snake automatikusan végigfut.

Meryl már az utolsó tárát is kiürítette, de a Haven Trooperek változatlan iramban özönlenek be a terembe. Amikor úgy tűnik, itt a vég, lövések dördülnek: Johnny harmadszor is megmentette az életét. Johnny elárulja, Mantis miért nem tudta irányítani: a testében nincsenek nanomasinák. Nem tudhatta előre, hogy micsoda előnyre tesz szert így, egész egyszerűen félt az injekcióktól. Hát ezért nem hatottak rá Liquid kísérletei! A katonák irtása közben Johnny bevallja Merylnek, hogy már Shadow Moses óta (emlékezz, kilenc évvel ezelőtt ő volt Meryl börtönőre) szerelmes belé, és ott helyben megkéri a kezét. Meryl viszont a saját kezébe veszi az irányítást; nemet mond, és helyette ő kéri meg Johnnyét. „Menyasszony akarok lenni. Vigyél haza, Johnny!" – hangzik el tőle, miközben a katonák hullanak, mint a legyek.

Tovább kell folytatnod az utad a folyosókon keresztül, de ezúttal a rád törő DG-kkel is számolnod kell. A gránátvető és a shotgun rendkívül hatásos ellenük, de elég gurulni, amikor a közelükbe érsz, hogy arrébb lökd őket. Kötelezően észre fognak venni, úgyhogy semmiképp sem lesz riadóhelyzet. Egyébként végtelen számban jönnek, úgyhogy ha egy kis DP bónuszra vágysz, hogy bevásárolhass, nyugodtan irthatod őket, amíg csak bírod.

Snake-et, immár sokadszorra, elfogja a rosszullét. Ráadásul a lehető legrosszabbkor: megjelenik egy halom Haven Trooper, és a bárdjaikkal közelednek felé. Snake befecskendezi magát, de ezúttal hatástalan: a földön fetrengve, magatehetetlenül várja a halált. Helyette azonban más érkezik, méghozzá Raiden. Szegénynek már egyik karja sincs meg, a kardja pedig a szájában. Láthatóan elboldogul így is: a testéből előtörő elektromos kisülésekkel ropogósra süt néhány katonát. Raiden maga akar GW-hez menni a mikrohullámú folyosón keresztül, mondván, a teste kibírja, elvégre gép. „Az én kötelességem, hogy véget vessek ennek az egésznek" – utasítja vissza Snake. Raiden fog gondoskodni arról, hogy a tucatszám érkező Haven Trooperek ne követhessék Snake-et. Továbbhaladva Snake végre a végzetes folyosóhoz ér, és a kiáramló hőből már tudja, hogy magát a poklot fogja végigjárni.

Az analóg kart használva haladj Snake-kel. Ha földre kerül, onnantól kezdve a háromszöget kell nyomogatnod, egyre növekvő iramban. Azért készülj fel: a vége felé már brutális lesz!

Snake a folyosó végére érve, ropogósra sülve összeesik, majd befecskendezi magát. Ez hát a GW-t rejtő terem: akár egy digitális temető. Otacon a Mk. III-vel elindítja, és megkezdi a vírus feltöltését. A Dwarf Gekkok személyében azonban váratlan

vendégek toppannak be, és több tízen támadnak egyszerre Snake-re. Közben szegény Raiden láthatóan vesztére áll, akárcsak Merylék. Otaconnak az utolsó pillanatban sikerül feltöltenie a vírust, megmentve mind Snake-et és Raident, mind Merylt és Johnnyt. A GW pusztulásával az általa irányított nanomasinák működése is megszűnt, hatástalanítva az összes katonát, és az összes gépezetet, beleértve a nukleáris töltet kilövőszerkezetét. A Missouri, Mei Linggel és Otaconnal a fedélzetén, is éppen hogy megúszta egy RAY támadását. De valami váratlan történik: a vírus nem áll meg a GW-nél, és átterjed a központi MI-re, a JD-re, megsemmisítve azt. Megsemmisültek a Patrióták? Hogy lehet ez? A rendszer pusztulásával egy videó játszódik le, amit még Naomi vett fel. A GW-t használta fel csatornaként, hogy a központi MI-hez eljuttassa a vírust. A Patrióták az SOP-t a lakosságra is át akarták terjeszteni, és ezt Naomi mindenképp meg akarta állítani. Sunny egy anti-MI vírust hozott létre a számára, (Shadow Mosesen a tojásos üzeneten keresztül tudatta Naomival, hogy kész a program) ami felszabadítja a világot a közelgő rémuralom alól: a FOXALIVE-ot. Naomi a posztumusz üzenetében bocsánatot kér Otacontól, amiért hazudott neki, és megköszöni, hogy láthatta általa az élet szép oldalát. Snake közben már alig van eszméleténél, és láthatóan nem sokáig bírja már. Naomi utolsó mondata a számára, hogy ideje megpihennie; rászolgált.

Otacon magára hagyja a kábult Snake-et, hogy hozzon egy orvost, és hogy, nem, Liquid annak rendje és módja szerint megjelenik testvére előtt. Elmondja, hogy a háború véget ért, és hogy minden a terve szerint alakult. Ezután beavatja Snake-et a Filozófusok megalapításának és széthullásának körülményeibe, mesél a Filozófusok Hagyatékáról, és arról, hogy Zero a Patriótákat abból alapította és finanszírozta. Big Boss Zero leigázásáért, és egy olyan állam létrehozásáért küzdött, ahol mindenki szabad lehet, megkötések nélkül: ez volt Outer Heaven. De a terve dugába dőlt, hála Solid Snake-nek. Kilenc évvel ezelőtt Liquid a génjei fogságából akart kitörni, négy évvel később pedig Solidus, a testvére, a Patrióták zsarnoki uralma alól kívánta felszabadítani a világot. Mindhárom incidens kudarcba fulladt lázadás volt a Patrióták ellen, de végül kulcsfontosságúak voltak a totális szabadság, Outer Haven létrejöttében. Liquid befecskendezi Snake-et, hogy lábra tudjon állni. „A háborúnak vége, de még van egy kis elintézetlen ügyünk" – mondja, és a két testvér egymásnak esik. Egyik félelmetes technika követi a másikat, de látszik, hogy szinte teljesen egyenlők az erejük és a képességeik terén is. Liquid befecskendezi magát, és ekkor fordul a kocka a javára. Aztán amikor újra megtenné, Snake a saját nyakába is beleszúrja. Végül összeesnek, és egymást fecskendezik be: kezdődhet az igazi harc!

Liquid Ocelot

Milyen aranyos, az életcsíkot egyenesen az MGS1-ből emelték át. A párbaj közben a Start gombbal nem tudsz pauzálni, helyette a Selectet kell használnod. Így megtekintheted az aktuális gombkiosztást: az R1 nyomogatásával egy három ütésből és két rúgásból álló kombót vihetsz be. Az L1 nyomva tartásával védekezel, ez nagyon fontos lesz. Védekezés közben az R1-et nyomogatva maximum két nagy erejű ütést mérhetsz. Az ötös kombó utolsó rúgása, valamint az előbb említett ütések kibillentik Liquidet az egyensúlyából, ha éppen védekezik, így teljesen nyitott lesz a további támadásokra. Az X-szel ugorhatsz minden irányba, illetve térhetsz ki a támadások elől, az R1-et ugrás után lenyomva Snake a testet célozza be egy erős ütéssel. CQC-s lefogás valamint földhöz vágás a már megszokott módon kivitelezhető, utána a képernyőn megjelenő utasításokat kell követni. Fegyverek és tárgyak használatára nem lesz lehetőséged.

Négy szakasza lesz a párbajnak, az egyes szakaszok végét néhány bevillanó kép és a háttérzene megváltozása jelzi. Az első szakaszban ismerkedj az irányítással, vigyél be pár kombót. Nem kell olyan gyakran védekezni, a támadás egyelőre hasznosabb. Liquid akkor a legsebezhetőbb, amikor kivédted az ütéseit vagy sikeresen elszöktél előlük. Ekkor kapd el és vágd a földhöz, majd kövesd az utasításokat a képernyőn, mire Snake ráfekszik a földön kiterült Liquidre és brutálisan csépelni kezdi. Liquid meg is jegyzi, hogy „Bámulatos, testvérem", azaz Kojima üzeni a játékosnak: így a legélvezetesebb. Fontos, hogy a megfelelő gombokat időben nyomd le, máskülönben egy ellentámadással nézhetsz szembe. Sok idő lesz a lenyomásukra, de azért erre figyelj oda. A sima kombó jóval nagyobbat sebez és sokkal kevésbé rizikós, mint a CQC használata, de ez utóbbi olyan bődületesen látványossá teszi a két vén csataló kézitusáját, hogy hatalmas kár lenne kihagyni. Ha Snake padlót fog, Liquid valószínűleg pózolni fog egyet egy harci kiáltás kíséretében, ekkor, ha már lábra álltál, tartsd nyomva a Háromszöget, hogy némileg regenerálódjon az életerőd.

Ha ügyes voltál, következik a második szakasz, amely egyben a párbaj legnehezebb része. Liquidnek lesz egy új mozdulata, egy hatalmas lendületű ütés, ami a teljes életerőd körülbelül negyedét képes apásból eltüntetni. Onnan ismered fel, hogy Liquid ütés előtt felkiáltja: „Ezt kapd ki!", és szép lassan hátrahúzza ökölbe szorított kezét. Ilyenkor gyorsan mozogj oldalra, vagy vigyél be neki egy megelőző csapást. Hátra nem ajánlatos ugrani, mert viszonylag távolról is könnyedén eltalál. Ha kivéded, az életerőd csak jelentéktelen mértékben csökken, de Snake egy pillanatra kibillen az egyensúlyából. Azt tudnod kell, hogy a háromszög nyomva tartásával provokálhatod egy kicsit Liquidet a harc első három szakaszában. Ha párszor eljátszod, Liquid az előzőekhez hasonlóan pózol, és olyankor mind a te, mind az ő életereje feltöltődik, de a tiéd jóval nagyobb mértékben, ezért ha rosszul áll a szénád, érdemes egy próbát tenni vele.

Következzék a harmadik szakasz, ami a Snake Eater jegyében fog telni, és amelyben már Liquid is a bemutatja a CQC tudományát. Nem kell azonban megijedni: ha követed a képernyőn megjelenő utasításokat, könnyedén kiszabadulsz a fogásából. Pontosan ugyanazt kell tenned, mint eddig, de a CQC-vel légy kicsit óvatosabb, Liquid ugyanis gyakran meghiúsítja a próbálkozásod és lefejel. Te magad is tudsz fejelni, ha két bevitt ütés után rögtön háromszöget nyomsz. Ha szeretnél egy vidám kis jelenetet látni, ne nyomj semmit, amikor Liquid CQC fogást végez rajtad: egy kis idő után gyengéd puszit nyom Snake arcára.

A negyedik, egyben utolsó szakaszban gyakorlatilag csak direkt lehet veszíteni. Annyi a dolgod, hogy közeledsz Liquid felé, és nyomogatod az R1-et, így előbb-utóbb biztosan győzedelmeskedsz.

Liquid veszített. Elmondja, hogy a világ most káoszba taszítódik, és a háború tüze végigvonul majd rajta. Az emberek a harcon keresztül megismerik majd az élet teljességét. Végre beteljesülhetett Big Boss vágya! Egy váratlan pillanatban megelevenedik az elnyomott Ocelot, és elmondja, hogy ő Liquid doppelgängere, akárcsak Snake és Big Boss. „Egész jó vagy" – hangzik Ocelot utolsó mondata a jellegzetes kézmozdulat kíséretében, majd titokzatos módon, mintha egy szívroham vitte volna el, örökre kileheli a lelkét.

Otacon narrációjából kiderül, hogy Sunny módosította Naomi vírusát. Ugyan elpusztította a Patriótákat és a rendszert, de a civilizáció számára kulcsfontosságú ágakat nem. Többek között a kommunikáció, a közlekedés, a táplálék- és vízellátás mind sértetlenek maradtak. Sunnynak köszönhetően menekült meg az emberiség. „Talán így akarta megbosszulni az anyját, Olgát. Vagy csak így akarta a saját képére formálni a jövőt." A Patrióták uralmának vége, de a világ megmaradt: végre tiszta lappal indulhat.

EPILÓGUS: NAKED SIN

Merylék esküvőjének helyszínéül a Nomad fog szolgálni. Campbell is eljött, hogy gratuláljon a lányának. Meryl ellenségesen viselkedik vele, de megkéri, hogy ő kísérje végig a meneten. Meryl ugyan haragszik, de hajlandó megbocsátani az apjának, ha látja az igyekezetét. A vörös szőnyegen Johnny, a vőlegény, végre megpillanthatja a menyasszonyát. Otaconon, Sunnyn és Mei Lingen kívül Ed és Jonathan jelen van, ezek szerint túlélték a Kelet-Európai incidenst. Ednek ráadásul nem is akármilyen szerepe van: ő a pap. A hitvesi csók elcsattanása előtt megérkezik Drebin is, aki teleraktа a kocsiját ajándékokkal. A csók után Meryl eldobja a csokrétát, amit Drebin majma elhappol Mei Ling elől. Mei Ling Snake hollléte felől érdeklődik, de Otacon rejtélyes módon kitérő választ ad...

Raiden a kórházi ágyán fekszik: túlélte Outer Havent. Láthatóan normális testet kapott, lecserélték a kiborg részeit. A szoba ajtaján Rose és egy kisfiú lépnek be, Raiden közömbösen fogadja őket. Rose bevallja, hogy a fiú Raiden gyereke. Campbell, hogy megvédje Rose-t és a fiút a Patriótáktól, a szárnyai alá vette őket, és úgy tett, mintha egy család lennének. Még Merylnek sem mondta el az igazságot. A kis John eleinte fél az apjától, de bevallja, hogy nagyon menőnek tartja, mert olyan, mint egy szuperhős. Rose-zal újra helyreáll a béke, ő és Raiden, a fiukkal karöltve, boldog család lesznek.

Snake újra a temetőben. The Boss sírján friss virág, különös. De Snake a mellette fekvő sírkőhöz tart, amin ez áll: „Egy hős, aki örökké fűti a háború tüzét, Outer Heavenben nem fekszik". Hoppá, a sír ezek szerint Big Bossé. Snake számára egy utolsó küldetés maradt: hogy eltörölje a génjeit és az emlékeit a föld színéről. Egy cigi elszívása után előkapja a pisztolyát, gondosan ellenőrzi, letérdel apja sírja elé, és szép lassan a szájába teszi a csövét. Lövés dördül.

A násznép szórakozását Drebin és Otacon figyeli. Drebin töredelmesen bevallja, hogy a Patrióták nevelték fegyvermosónak. Gyerekkorában katona volt, a teljes családját kiirtották. A Patrióták ezután karolták fel, így lett belőle Drebin 893. A Patrióták küldték őt, hogy legyen Snake-ék segítségére Liquid legyőzésében. Elárulja továbbá, hogy Merylék is a Patrióták parancsaira segítettek Snake-nek, bár nekik sejtésük sem volt az egészről. Snake végig a Patrióták ügynöke volt, de nem számítottak rá, hogy ő lesz a vesztük. Drebin kissé lerészegedik, Sunny pedig megtalálja az első igazi pajtását. Megkérdezi, Snake mikor jön majd vissza. Otacon könnyek között azt válaszolja, hogy Snake-nek nehéz élete volt, és most pihenésre van szüksége. A naplemetét figyelik, és alig várják, hogy új nap virradjon...

Élvezd a legördülő stáblistát, végigjátszottad a Metal Gear Solid 4-et! Liquid Snake hangja, Sorrow, Mantis, aha, aha, de jó. Big Boss? Mi? ő meg hol volt a játékban?

Hehe, mégsincs vége, alaposan rászedtek.

AZ IGAZSÁG: NAKED SON

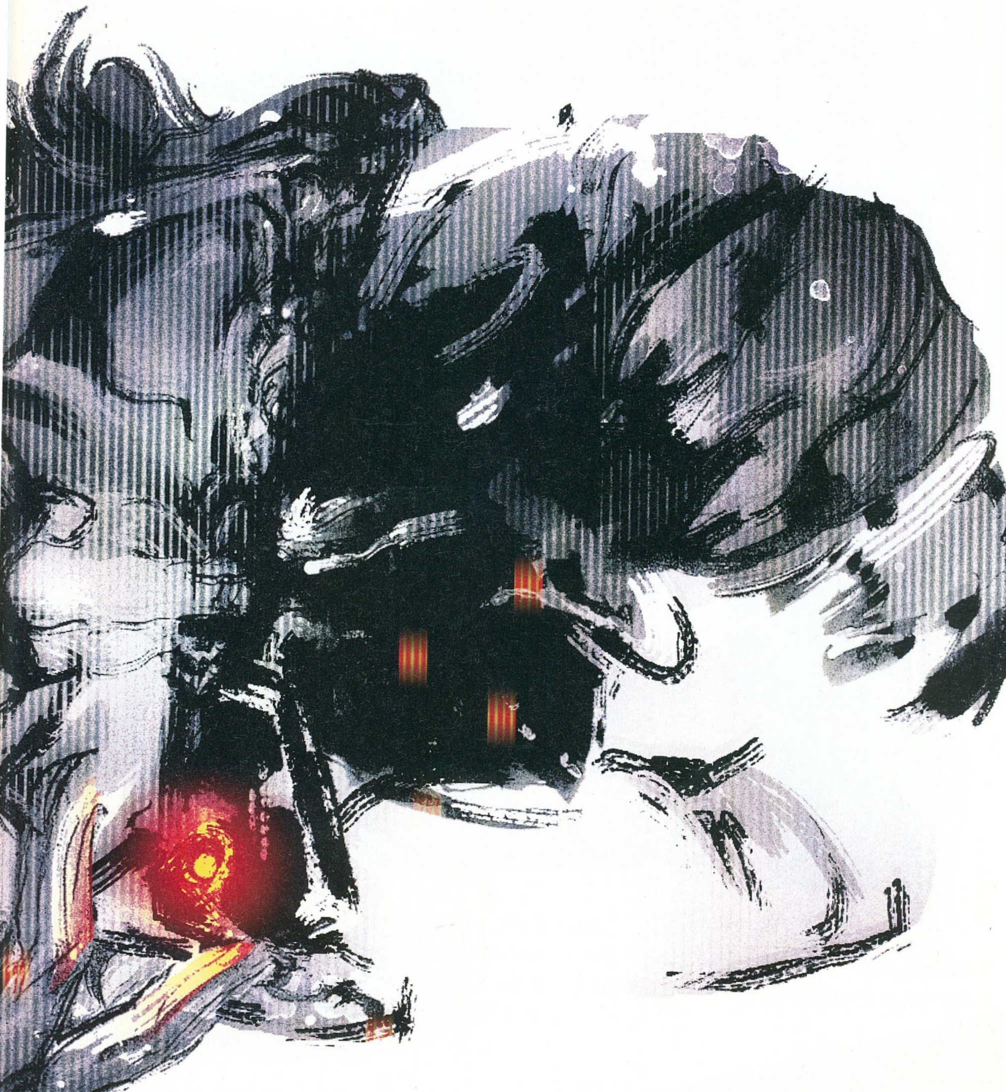
Solid Snake nem volt képes a saját kezével véget vetni az életének. A földre tucatszám hulló izzadságcseppek és a heves zihálás jelzi, mekkora érzelmi megpróbáltatáson van túl.

„Helyes. Még nem jött el a te időd" – mondja egy élces hang Snake mögött. Snake hátrapillant... Lehetéges ez? A halottnak hitt Big Boss él és virul, és egyenesen felé közeledik, kezében a The Bosstól kapott Patriottel. Snake a döbbenetből magához térve betárazza a fegyverét, és egyenesen Big Bossra szegezi. Összecsapnak, és az eredeti, az első Snake könnyedén lefegyverzi a klónját. „Engedd el magad mellett, fiam. Nem harcolni jöttem. Vagy hívjalak inkább testvérnek? Vége van. Ideje letenned a fegyvert, és továbbállnod" – közli, és eldobja Snake pisztolyát. „Az egész pár vén bolonddal kezdődött. Az ő idejük lejárt. Csak én maradtam közülük, és nemsokára már én sem leszek" „Hogy lehet, hogy életben vagy?" – teszi fel a kérdést a döbbenettől elaléltan Snake. Big Boss elárulja, hogy az a test, amit Liquid a tűzbe dobatott Európában, nem az övé volt, hanem Solidusé. A három klón közül egyedül Solidus volt Big Boss tökéletes mása, így Zero és az MI-k meg voltak győződve róla, hogy ő maga Big Boss. A Patrióták központi MI-je, a JD nanomasinákon keresztül kómában tartotta Big Bosst, és ahhoz, hogy felébredjen, a rendszernek el kellett pusztulnia. Ocelot és EVA, Naomival karöltve arra törekedtek, hogy Big Bosst visszahozzák, és a Patriótákat eltöröljék. Ehhez azonban meg kellett semmisíteni a JD-t, és megtalálni Zerot. Amikor Snake-ék feltöltötték a vírust a GW-be, Big Boss megtudta, hol tartják Zerot. Zanzibarland után az épphogy életben maradt Big Bosst Zero begyűjtötte, és nanomasinák befecskendezésével mesterséges kómában tartotta. EVA Raiden segítségével visszaszerezte Big Boss testét, a hiányzó testrészek pótlására pedig felhasználta Liquidet és Solidust. Ocelot, hogy átverhesse a Patriótákat, a hiányzó keze helyére Liquidét varratta, nanomasinák és hipnózis segítségével felvette Liquid személyiségét, miközben a tudatalattijában mindvégig az eredeti Ocelot mesterkedett. Tehát Liquid Ocelot sosem létezett, Liquid az MGS1 végén véglegesen meghalt. Ocelotnak két okból is fontos volt, hogy Liquidnek higgyék. Az egyik, hogy a Patrióták úgy óriási veszélyforrásnak tekintették, és ellene küldték a jól bevált ügynöküket, aki mit sem tudott a szerepéről: Solid Snake-et. A másik, hogy Snake megfelelően motiválva legyen a küldetése során; ha Liquid, a saját vére jelent fenyegetést a világra, Solid Snake biztosan felülkerekedik minden akadályon. A Patrióták feltöltetik vele a vírust, hogy elpusztítsák Liquid seregét, de saját maguk pusztulnak el helyette. Ocelot tökéletes tervet eszelt ki, és minden eseményt, minden lépést előre látott. „Minden ezzel az emberrel kezdődött. Zeroval" – mondja Big Boss. Az egykor nagyhatalmú Zero ma már csak egy száz éves, tolószékhez kötött öregember, aki már lélegezni sem tud magától: ennyi maradt a Patrióták alapítójából. Már régóta kizárták az MI-k irányítottták a Patriótákat. Zero The Boss ideológiája alapján egy egységes világot akart létrehozni, de a gépiesített utódai nem az ő akarata szerint cselekedtek. Az MI-k normák rendszere alapján működtek, de egy nap ezek a normák új irányba terelődtek: a háborús gazdaság felé. A háborús gazdaság által a világban gyakorlatilag megszűntek az értékek, és minden csak egy gépesített rendszer lett, egy körforgás, akárcsak az MI-k maguk. „Ez az ember az oka mindennek, és még csak fel sem fogja, hogy a pusztulás szélére sodorta a világot. Fura. Most, hogy szemtől szembe vagyok vele, már nem érzek gyűlöletet iránta. Csak ürességet és szánlamat" – mondja Big Boss. Mindennek van egy kezdete. De a világ nem egynél kezdődik, hanem sokkal előbb: a káoszban, a nullánál. De amíg a zéró létezik, az egyből tíz vagy száz is válhat. Big Bossék, az eredeti Patrióták segítették Zérot, hogy százzá váljon, és mire észrevették, hogy fékezhetetlen, hatalomhéhes szörnyet teremtettek, már késő volt. Éppen ezért, a régi bűnök eltörléséért Big Boss magára vállalja, hogy Zerot a nullára redukálja. Elzárja az oxigénjét, és Zero rövid szenvedés után örökre elalszik.

„Te is visszamész zéróba?" – kérdezi Snake. „Már kétszer eltöröltél. A mai nappal meglesz a harmadik is" – hangzik Big Boss válasza. Az új FOXDIE, amit a Patrióták Drebinen keresztül fecskendeztek Snake-be, már Big Boss szervezetében kering. Nincs már sok ideje hátra, a tünetek már erősen jelentkeznek. Big Boss bevallja, hogy EVA és Ocelot is a FOXDIE-ba halt bele: a Patrióták így kívánták eltörölni az ellenük fordult alapítókat. Mivel csak gépek voltak, csak ugyanazt a körforgást tudták lejátszani újra és újra, (ez részben megmagyarázza az MGS2-es S3 tervet) ezért lett ismét Snake a vírushordozó. A haldokló Big Boss jó hírekkel is szolgál: Naomi elmondta neki, hogy az új FOXDIE fokozatosan felülírja a régi, mutáns vírust, és gátolja azt a szaporodásban. Tehát Snakenek nincs mitől tartania, nem lesz belőle két lábon járó biológiai fegyver, ahogy Naomi akkoriban megjósolta neki. Big Boss azonban figyelmezteti: az új FOXDIE ugyanúgy mutációba kezd majd, és ugyanúgy fenyegetést fog jelenteni. „Meg fogok halni?" „Mindenki meghal. Hadd mondjak valamit. Ne pocsékold a maradék életed a harcra" – válaszolja az elgyengült Big Boss. „Sosem tekintettem rád úgy, mint a fiamra. De mindig is nagyra tartottalak, mint katona, és mint ember." Megkéri Snake-et, hogy segítsen neki odavánszorogni The Boss sírjához. Végre megértette, miben is látta a szabadságot nagyszerű mentora: nem a káoszban, ahogy ő gondolta, és nem is egy erőskezű hatalomban, ahogy Zero. The Boss azért küzdött, hogy az emberek megértsék egymást, és hogy hagyják a világot úgy fejlődni, ahogy az jónak látja, közbeavatkozás nélkül. Ezért élt, és ezért a nemes célért áldozta fel az életét. Most, hogy világossá vált előtte az igazság, Big Boss összeszedi a maradék erejét, hogy még egyszer, utoljára tisztelegjen annak a nőnek a sírja előtt, aki a mindene volt. „Mindjárt eljön az időm. És így ennek az értelmetlen háborúnak az utolsó résztvevője is eltávozik, akárcsak a régi bűnök. Ahogy a gonosz forrását eltörlődik, egy új jövő fog megszületni. Az a jövő a tiéd, hogy lásd" – és azzal kezet nyújt Snake-nek, de már annyi ereje sincs, hogy megálljon a lábán: összeesik. Snake The Boss sírkövéhez támasztja, Big Boss pedig elővesz élete utolsó szivarját, de képtelen meggyújtani, és kiejti a szájából. „Boss, csak egyetlen kígyóra van szükséged. Nem, a világ jobban járna kígyók nélkül". A megilletődött Snake a szájába veszi a leesett szivart, meggyújtja, és jó mélyen beleszív. Átadja Big Bossnak, aki hasonló áhítattal ízlelgeti a kedvenc szivarát. Ez az utolsó slukk apa és fia számára. „Egész jó... Nem igaz?" – ezekkel a szavakkal távozik el az örök harcmezőkre minden idők egyik legnagyszerűbb hőse.

Az igazi kreditlista után Snake és Otacon beszélgetése következik. Snake számára egyetlen küldetés maradt: hogy megtapasztalja a jövőt, ameddig lehetősége van rá. Otacon vele tart annak ellenére, hogy mindketten tudják, Snake-nek nincs sok ideje hátra. De kell egy ember, aki vele van az utolsó napjaiban, és aki elmesélheti a hős történetét a következő generáció számára. Otacon boldogan magára vállalja ezt a szerepet. Ég veled, Snake, öreg barátom, amíg élek, el nem felejtelek!

Savage




NINJA GAIDEN

ÁRTATLANUL JELLEGTELEN







A közeg alig párévtizedes történelme alatt mára számos olyan végeláthatatlan sorozatot keltett életre a videojáték-iparban dolgozó jó pár lángelme, amit a közízlés, közutálat, vagy éppen közigény alakított ki. Ilyen folytatásoktól, kiegészítőktől és mellékszálaktól is jócskán hemzsegő franchise többek között a Final Fantasy, a The Legend of Zelda, és a Dragon Quest sorozat, vagy éppen aktuális értekezésünk tárgya, a Harvest Moon széria (az is érdekes megfigyelésre adhat okot, hogy ezek a gigafejlesztések többnyire a japán nyelvterületről érkeznek). A 10 éve útnak induló Harvest Moon egy tulajdonképpeni ökológiai szimulátor, melyben a gazdasági és párkapcsolati tényezők dominálnak (kvázi így a The Sims és a Viva Pinata típusú játékok elődjének tekinthető).

A sorozat még a megboldogult Super Nintendo kazettáin kezdte pályafutását, és azóta számos géptípust meglátogatott már, legutoljára éppen napra pontosan egy évvel ezelőtt volt alkalma beszámolni Wilson elvtársnak az **Innocent Life** PSP-s verziójáról, amit most a PS2-es port követett. Ahogyan a nagybecsű kolléga már kifejtette, az Innocent Life a Harvest Moon széria egy úgynevezett leágazása, mely már csak igen haloványan kapcsolódik a sorozat fő történeti szálához. A „Special Edition" elnevezést pedig akár nyugodtan figyelmen kívül is hagyhatjuk, lényegi változás nem történt sem a grafikai, sem tartalmi vonatkozásban.

A történet középpontjában Heartflame Island szigete áll, és egy küszöbön álló természeti katasztrófa, mely a helyi vulkán kitörésének közelségében jelentkezik. A konfrontációt az emberiség hanyagsága okozza: mivel egyre több gépet alkalmaznak és azok lélektelenül helyettesítik a kétkezi munkát, a természet megtorlásra készül. Maga a főhős egy android, akit egy bizonyos Hope Grain professzor hoz létre, és az ő irányítása lesz a feladatod. Még ha aranyos, rajzfilmszerű megjelenítésbe, RPG játékokat megszégyenítő társalgásokba is csomagolják, attól még a gazdasági szimulátoroknak megfelelően el kell sajátítanunk a földmegmunkálás fortélyait, és rá kell jönnünk, hogy a különböző talajtípusokhoz melyik termény az ideális (valamint milyen piaci árakon lehet majd tőlük megszabadulni). Nagyjából ez a fajta körforgás és szisztéma a játék mozgatórugója, amit a sziget bebarangolása, és az emberekkel való kapcsolattartás fűszerez (pár belépő segéddel és megnyíló területekkel). Sok újításra és nagy stílusmegváltásra ne számítsunk, de egy pár napos kellemes nyári elfoglaltságra jó lehet.

Bagó Péter

INNOCENT LIFE: A FUTURISTIC HARVEST MOON (SPECIAL EDITION)

NATSUME / ARTEPIAZZA
MÁS VERZIÓ: PSP

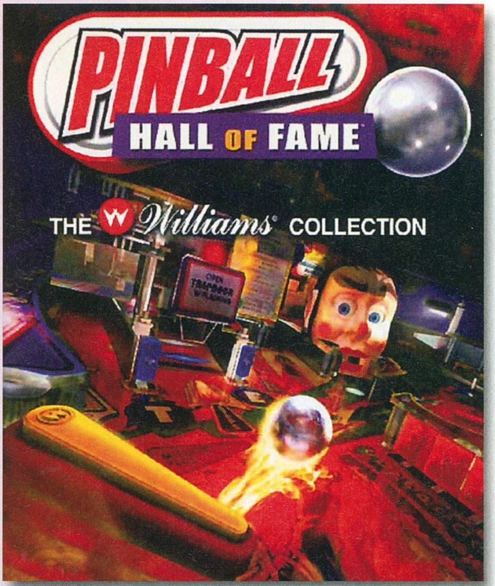
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ szerethető környezet, szép táj
X akár csak a psp verzió: monoton, kevés lehetőséggel, semmi újítás

5 pont

DOHÁNYFÜST NÉLKÜLI JÁTÉKTEREM







A világ legpatinásabb, legnépszerűbb és legsikeresebb flippergyártóinak állít emléket az a gyűjteményes játékkiadás, melyet 4 évvel ezelőtt indított útjára az amerikai illetőségű Crave Entertainment. A sorozat egyes epizódjai egy-egy meghatározó szerepet betöltő veterán automatagyártó cégre fókuszálnak – így a Gottlieb után a Willams asztalai kerültek terítékre az idén debütáló folytatásban. A példátlanul élvezetes fejlesztés PSP, Wii és PS2 átiratai közül ez utóbbival volt szerencsém pár igen kimerítő napot eltölteni, mely szám szerint 8 asztalt tartalmaz a cég történetének legmaradandóbb alkotásai közül. A kínálat részét képező Black Knight, Firepower, Funhouse, Gorgar, Pin*Bot, Space Shuttle, Taxi és Whirlwind fantázianevű eszközök mindegyike, a valóságban is létező automaták szinte tökéletes digitális kivetülései, és ezzel együtt remek korrajz az adott időszak világképéről és digitális fejlettségéről. A PSP és a Wii verzió ezeken kívül további két extra asztalt is tartalmaz még, melyek a Jive Time és a Sorcerer névre hallgatnak.

A műfaji kötöttségek okán azt hihetné az ember, hogy az ilyen típusú játékok képernyőre adaptálása csupán egyszerű ujjgyakorlat a fejlesztőstúdiók számára. Pedig a szomorú helyzet az, hogy az utóbbi években tapasztalt tendencia pont az ellenkezőjét sejteti. Az elmúlt évek igen fantáziátlan és sivár kínálata barbárszerű hozzáállást, vagy éppen gyors fércmunkát sejtet, ahol már a golyóra ható gravitációs erők elbaltázott kalkulációja is taccsra teheti a játékélményt, nem beszélve a dilettáns, vagy átláthatatlan pályatervezésből következő játszhatósági problémákról. A **The Williams Collection** ebből a szempontból nézve azonban szerencsés választásnak tekinthető: az özönvíz előtti Pinball Dreams és Pinball Fantasies támasztotta etalonnak számító minőséget tükrözik, abszolút a kor követelményeinek megfelelő technikai színvonalon.

A cselekmény egy profánul lemodellezett virtuális játékteremben zajlik, ahol akár külsőleg is lehetőséged nyílik megcsodálni a gépcsodákat (szó szerint, hiszen elérhető az összes asztal korabeli szórólapja). Ami pedig még akár a kezdő játékosokat is a képernyő elé szögezheti, az a minden egyes asztalhoz készített részletes útmutató, mely során akár lépésről-lépésre átvehető, hogy mik a pálya fontosabb paraméterei, vagy akár rejtett zugai. További kedvező lehetőség a 4 játékos számára űzhető verseny, illetve, hogy az asztalok működtetése és kezelése igen egyértelmű és élvezetes játékmenetre ad lehetőséget. A zenei világ is az eredeti asztalok hangulatát tükrözi, úgyhogy akinek a flipperek világában támadna elvesznivalója, mindenképpen tegyen egy próbát a The Williams Collectionnel is, maradandó darab.

Bagó Péter

PINBALL HALL OF FAME: THE WILLIAMS COLLECTION

CRAVE ENTERTAINMENT / FARSIGHT STUDIOS
MÁS VERZIÓ: PSP, WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 4 játékos
memóriakártya 8 mb (56 kb)

✔ hangulat és kivitelezés terén kellemes meglepetés
X de kevés alternatívával és asztallal

8 pont

ROSSZ SZELLEM SZÁLLT MEG











Hiába gázolunk térdig az aktuális konzolgeneráció csúcskategóriás játékaiban és csodaszép látványvilágaiban, az előző generáció nívós képviselőjére, a PlayStation 2-re – mai napig tartó töretlen népszerűségének köszönhetően – még jelenik meg egy-egy fajsúlyosabb produktum. Ez a levezető szakasz a géptulajok számára bizonyára örömteli, viszont számomra, aki közel 2 éve a HD korszak és az Xbox 360 rabja, nem kis kihívás volt visszaszoktatni a szemem a 4:3-as képarány, illetve pixelerdők sokaságához. Sosem gondoltam volna, hogy a tartalom felett győzedelmeskedhet a külcsín, de úgy látszik a kényelem nagy úr – így most igen csak megizzadtam, hogy objektíven láthassam az **Ultimate Ninja 3** erényeit...

LÁZBAN AZ ORSZÁG

Ha visszagondolok az utóbbi évtizedben Magyarországot „elektronikus úton ért" kulturális hatásokra, igen impozáns névsort kerekíthetnék ide. Elég csak a Tetris-lázat, a Tamagotchi őrületet, a Yu-Gi-Oh térhódítását, vagy a Dragon Ball által keltett hisztériát alapul venni: mindig volt valamilyen távol-keleti hatás, ami által az épp legveszélyeztetettebb, fiatalkorú korosztály megfertőződhetett. A 2000-es évek vége sem múlik el újabb őrület nélkül – a legújabb állomást a Narutónak hívják. A Naruto először '97-ben egy egyrészes manga-történetként indult, majd '99-ben kapott saját sorozatot. Népszerűsége azóta is töretlen, anime is készült már belőle, amit akár magyar nyelvű rajzfilmcsatornákon is nyomon követhetünk. Zsákszámra készülnek a gyűjthető kártyapaklik és grafikai arculattervek, zenei válogatások – legújabban pedig éppen videojáték formájában hódít. A mindössze 34 éves készítő Masashi Kishimoto világhírnévre tör.

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

A játékot fejlesztő CyberConnect2 nevű kiscsapat már letette a névjegyét az átiratok készítésében, hiszen többek között az ő nevükhöz fűződik a .hack sorozat is, és most már jó pár éve a Namco Bandai égisze alatt gyártják a Naruto-játékokat. Nézzük milyen lehetőségekkel kecsegtet legújabb alkotásuk. A választható lehetőségeket a főmenüből érhetjük el.

Ultimate Contest: A játék tulajdonképpeni lelke, avagy a kalandozás, és felfedezés örömét nyújtó komplett 3D világ. A sorozat alapját képező Konohagakure falu lesz teljes egészében bebarangolható a ninjatanoncokból álló Team 7 csapata által, akik különböző kalamajkákba keveredve próbálják saját szellemi és fizikai fejlődésüket szolgálni. Különböző feladatokat és küldetéseket kaphatunk, amik teljesítése esetén előre meghatározott pénzösszeggel gazdagodhatunk. A karakterek a teljesített küldetések után fejlődhetnek is, és persze különböző felszerelési tárgyakat is szerezhetnek.

Hero's History: Avagy a háttértörténet megismerése, egy kis interaktív gyakorlással egybekötve.

Vs. Duel: Tulajdonképpeni egy az egy elleni küzdelmek, rengeteg beállítási lehetőséggel (idő, nehézség, tárgyak megjelenése, hendikep).

Iruka's Training: A gyakoroló szentély maga. Itt különböző technikák, és mozdulat elsajátítására van lehetőség. Minden eddig megnyitott karakter és az általuk előhozható összes mozzanat kipróbálható. A gördülékenyebb tanulás érdekében a játékosokat különféle instrukciók segítik az egyes elemek betanulásában.

The Break Room: Avagy a pihenőszoba. A játékhoz szervesen nem kapcsolódó, de amolyan szórakoztató, pár perces, ügyességi mini-játék gyűjtemény, amely például kikapcsolódáshoz vagy levezetéshez tökéletes. Három alfaja található, a Tree Climbing (famászás közben elénk akadó ágak kerülgetése), Nice Guy's Exercises (egy gépi, vagy humán ellenféllel vetekedve különböző erőnléti, ügyességi feladatok, mint fekvőtámasz, és guggolás lenyomása), Tenten's Target Practice Dojo (reflexfelmérő célba dobás próbababákra). Ezeket általában játszhatjuk gép, vagy barátunk ellen, meghatározott időre, és nehézségi szintenként is differenciálhatjuk.

Tanzaku Market: A játék során gyűjtött pénznem ellenében a piactéren mindenféle csecsebecsét, illetve kegytárgyat begyűjthetünk. Legyen szó zenei betétekről, akciókártyákról, vagy szobrokról, a Naruto világ minden kincse fellelhető lesz itt.

Naruto's House: Egyszerű szentély, ahol az összegyűjtött és megvásárolt cuccok megnézésére van lehetőség.





ÉRTÉK ELEK

Mindig nehéz egy karakter, vagy márkaspecifikus termék objektív értékelése, hiszen jómagam, aki igen járatlan Naruto világában kevésbé tudja értékelni azokat a nüánsznyi dolgokat, amit egy törzsgyökeres rajongó kapásból kiszúr. Mint játék, az Ultimate Ninja 3 tisztességes iparosmunka, látszik rajta az átgondolt, tudatos design. A sokrétű lehetőségekkel igyekeztek lefedni többfajta játékstílust is, így jó pár hétig lehet nyúzni a stuffot, anélkül hogy megunná az ember. A grafikai megoldás bár ugyan tökéletesen adja vissza a sorozat hangulatvilágát, számomra mégis egy kicsit kopottasnak tűnt – lehet hogy a szemem mégsem tudott eléggé visszaszokni a kissé bárdolatlan alakokhoz és animációhoz. De a zenei betétekkel és hanghatásokkal egyetemben legalább olyan komplex és minőségi darab, mintha csak egy epizódot látnék a TV-ben. És az már annyira nem rossz alap. Kár, hogy a Naruto rajongókon kívül másoknak nem sokat fog mondani az anyag, mert ahhoz túl komplexen épül az alapokra.

Bagó Péter

MARTIN BELESZÓL!

A game pazar, 8 körüli átlagértékeléssel szerepelt a világban, úgyhogy elmondható róla, hogy valószínűleg igen jól sikerült. Sajnos én Naruto témában nem vagyok kompetens, ez ugyanis egy olyan rajzfilmsorozat, amit kimaradt az életemből. Ha rajongó lennék, egy percig sem haboznék a vásárlással! Ja, szerintem a grafika kifejezetten pofás.

NARUTO: ULTIMATE NINJA 3

NAMCO BANDAI / CYBERCONNECT2
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

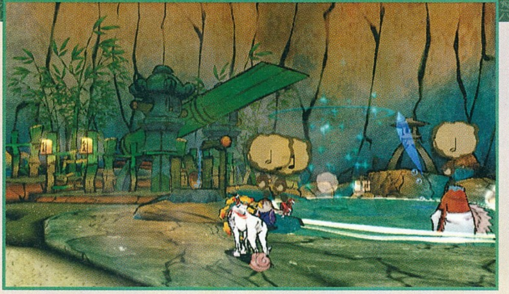
1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ a naruto hangulat tökéletesen tükröződik az átiratban
X naruto-ismeret nélkül érdektelen

7.5 pont



EMBER TERVEZ, FARKAS VÉGEZ





Sokáig lehetne találgatni annak okát keresendő, hogy az Európában 2007 elején PS2-re debütált, és az IGN által a 2006-os év játékának választott (hiszen Japánban és Észak-Amerikában 2006 végén jött ki), valóban forradalmi újításokat és izgalmas ötleteket magával hozó **Okami** eladási eredményei miért voltak meglehetősen visszafogottak. Ezen financiális tényezőnek talán köze van az eredeti játékot megalkotó Clover Studio bezárásához, amely kompánia feloszlatásáról nem sokkal a game kiadása után döntött a tulajdonos Capcom. A Viewtiful Joe kapcsán is méltán elismert Clover (mely név – találóan – a „Creativity Lover", azaz „a kreativitás szerelmesei" kifejezésre utal) legénysége szélnek eresztésük után egy saját alapítású független stúdió, a Seeds zászlaja alatt sorakozott fel, amely a tavalyi év vége felé egy másik csapattal történő egyesülés után átkeresztelkedett Platinum Games-re.

És hogy ezek után mi a helyzet az Okami Wii-s verziójával? Nos, a néhai Clovernek – elnézést a képzavarért – nincs oka forogni a sírjában, ugyanis az eredeti, a PS2 szisztémájára optimalizált játék a Nintendo legújabb asztali konzolján talált rá valódi célplatformjára, ahogy ezt a tényt a szemfülesebb és jól értesült játékosok már az első verzió eljövetelekor prognosztizálták. A Wii-s inkarnáció elkészítésével a Capcom az amerikai Ready at Dawnt bízta meg (a stúdió neve a PSP-s Daxter és God of War: Chains of Olympus rajongói számára lehet ismerős), és a srácok dicséretreméltóan birkóztak meg a rájuk bízott feladattal. Olyannyira nagyszerűen, hogy őszinte örömömre nekem van szerencsém bemutatni nektek a Wii jelen kínálatának egyik valódi gyöngyszemét.

„MINDEN EGY EGYENES VONALLAL KEZDŐDIK" (PICASSO)

Bizonyára nem én vagyok az egyetlen, akinek még élénken él emlékezetében Liquidnek a 2006. októberi Konzolban elkövetett, bravúros Okami-tesztje, ami bizonyára hozzájárult ahhoz, hogy több kópia fogyjon a game-ből a boltok polcairól. A játék részletes elemzésére vágyók tehát arra szíveskedjenek fáradni, a csak a Wii-s specialitásokat keresők pedig erre.

A legelső dolog, ami a játék lemezének belökése után a szemünkbe tűnik, a szemguvasztó, állkiakasztó vizualitás. Ugyan már a PS2-es verzió is párját ritkítóan festett a klasszikus japán illusztrációkat idéző, tussal rajzolt, teljesen animált, élő és vibráló grafikájával, a Wii nagy lapáttal tesz erre az amúgy sem elhanyagolható élményre: 480p felbontás, 16:9 képarány, élesebb színek, tisztább kép. A csodálatos látványvilághoz nem kis mértékben járul hozzá az Okami tökéletesen kidolgozott, a japán mitológiából merítő története, melynek középpontjában a nap istennőjét, Amaterasut megtestesítő fehér farkas áll, aki Nippon világában nemcsak új életet teremt, de démonokkal küzd, feladatokat hajt végre, új képességekre tesz szert és érdekes, sokszor humoros szereplőkkel ismerkedik meg.

A játék mára védjeggyé vált, a jellegzetes grafika melletti másik, legismertebb jellemzője a „mennyei ecset", melynek segítségével aktívan formálhatjuk át a game univerzumát. A több mint húsz ecsetkezelési technikának hála tárgyakat vághatunk ketté, napot, csillagokat, hidakat, fákat rajzolhatunk, tüzet, jeget, villámot, bombákat kreálhatunk, és a harc is az ecset használatával történik. Hogy mindez hogy zajlik Wii-n? Egyszerűbben, ám a mozgásérzékelős kontrollból következően némiképpen bonyolultabban is, mint az eredeti verzióban. Amikor PS2-n a rajzolás következett, a kép egy egyszínű prezentációba merevedett, és a képernyőn megjelenő ecsetet az analóg karokkal, nagy precizitással tudtuk mozgatni. Wii-nél a B gombot megnyomva kapjuk a rizspapíron megjelenő, színtelen tusrajz képét, az A segítségével pedig elkezdhetünk vonalakat húzkodni – szabad kézzel. A hangsúly az utóbbin van. A körökkel és a görbékkel nincs gond, de az egyenes vonal meghúzását nem egyszerű megtanulni – akárcsak élőben. PS2-n ez sem jelentett különösebb gondot. Ám pont ebből fakad, hogy a Wii-s Okami nagyobb interakciót tesz lehetővé a játék univerzumával, tehát sokkal inkább teremtő istennek érezzük magunkat, mint a PS2-es verziónál, ahol inkább a játéktól érkező parancsokat teljesítettük, pontosan és automatikusan. Tehát sokan eleinte valószínűleg meg fognak szenvedni azokkal a mozdulatokkal, ahol egyenes vonalat kell húzni, de ez csupán annak tudható be, hogy a játék képességek fejlesztését követeli meg tőlünk, játékosoktól is.

Érdemes még szót ejteni a harcról, mely szintén interaktívabb, mint PS2-n volt. Az első verzióban őrült gombnyomkodás útján zajlottak az összecsapások, melyek szintén nem követeltek különösebb ügyességet. Wii-nél a sikerességhez jó időzítés szükségeltetik: az ellenfélhez közel érve megrázzuk a Wiimote-ot, majd ha az opponens fekete-fehérré vált, az ecsettel áthúzva kivégezzük. Ezt sem könnyű megtanulni, de később igen látványos és szórakoztató lesz.

A klasszikus japán munkák inspirálta zenei oldal változatlan, és sokat ad a korábbiakban magasztalt játékélményhez. A karakterek furcsa, szaggatott halandzsája is változatlan. Vannak olyanok, akiket ez zavart a PS2-es verzióban; ők talán nem örülnek, hogy az audio ezen oldala sem módosult, bár szerintem nincs gond vele.

Már mostanáig is nagyon sok dicséretet olvastam a Wii-s Okamival kapcsolatban a netes fórumokon, mely alapján a Wii tulajok tisztában vannak azzal, hogy ez a játék nem hiányozhat a gyűjteményükből, és magam is gondolkodom a beszerzésén. Akinek már megvolt PS2-n, és rendelkezik Wii-vel, szintén javaslom kipróbálásra, hiszen az Okami ezen a rendszeres tudja igazán megmutatni, mire képes valójában. A nyár egyik szép emléke lehet – de azért nem a tévé előtt ülni egész nap (vagy ha igen, iktassunk be a napi rutinba némi napozást :), a strandra és a bulikra is gondoljatok! Jó pihit mindenkinek!

Petúnia

MARTIN BELESZÓL!

Ezt a tesztet legalább olyan élmény volt elolvasni Petúnia, mint amilyen az Okamival játszani... és még hadonászni sem kellett hozzá a Wiimote-tal. ;) Wii tulajok, vegyetek Okamit – olyan játék ez, mint kötelező olvasmányban a Kőszívű ember fiai. El lehet bliccelni, de nem érdemes.

OKAMI

CAPCOM / READY AT DAWN
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, 480p, 16:9

✔ szebb grafika és jóval interaktívabb irányítás, közel 30 óra játékidő

X a precíz kontroll megtanulásához idő kell

9.5 pont

KILENCFARKÚ SZMÖRE











Lassan már ott tartunk, hogy nem telik el hónap (hét?) anélkül, hogy ne lehessen beszámolni egy újabb Naruto játék megjelenéséről. A narancssárga ruhás főhősről lassan több bőrt húznak le, mint azt 9 farka sejtetni engedné. Ezúttal Nintendo Wii-re látogatnak el Sasuke-ék, egy ismételt, s már-már unalomig ismert össznépi verekedés erejéig. (A rajongókat itt nyugtatom meg, hamarosan érkezik majd a folytatás is, nehogy véletlenül hiányt szenvedjenek.) A Clash of Ninja sorozat még a kis kockán vette kezdetét, amelyen 2 részt is megélt, s ezt a szálat igyekeznek folytatni ebben a generációban. Mondhatni „Nintendo exkluzív kivetülésekről" van szó. A „forradalmi" masinára stílszerűen „Forradalom" toldaléknévvel kiadott játék vajon elhozza-e a kívánt revolúciót?

A SZTORI!

Narutót lassan mindenki ismeri, így a történelmi áttekintést hanyagolnám. A játékok is mindinkább a rajongókat igyekeznek megszólítani – akit eddig sem mozgatott a téma, nem valószínű, hogy ezek hatására majd felfigyel rájuk. Verekedős gémről lévén szó a történet nem játszik hatványozottan kiemelt szerepet a programban. A sztori a Chunin vizsgák megrendezése előtti napokban veszi fel az események fonalát, a Harmadik Hokage halálán keresztül egészen addig, míg Jiraiya, Tsunade-vel karöltve harcba nem száll Orochimaruval, aki éppen Avarrejtekfalva elpusztításában mesterkedik.

DE MINEK..?

Röviden-tömören ezek lennének a főbb eseményszálak, természetesen kitöltve az animéből ismert köztes jelenetekkel. Jól hangzik nemde? Igen ám, viszont ezen élmények átélésére csak és kizárólag a Mission módon keresztül van lehetőségünk, ami valljuk be, sajnos igencsak gyengére sikeredett. A dolgot úgy kell elképzelni, hogy különféle feladatokat kapunk, viszont ezek sajnos következetlenül, logikátlanul vannak felépítve, kialakítva. Nincsen az az érzésünk, hogy követünk valamilyen folyamatot, ezáltal inkább csak kötelezően letudandó feladatoknak hatnak. A másik igencsak negatív aspektusa a dolgoknak maga a tálalás. Nem tudom, 2008-ban ez miért elvárhatatlan, de szó sincsen arról, hogy extra kis mozibejátszásokkal tarkítanák a dolgokat, sőt még a párbeszédek is botrányosak. Álló, a képbe ki-be ugró rajzolt karaktereket képzeljetek el, akiknek még csak a szájuk se mozog, miközben a mondandójukat közlik velünk. Silány, puritán, minta csak kényszerből, kötelező jelleggel rakták volna ezt bele.

ÚJÍTÁS, MESTERFOKON!

De hagyjuk is a kezdeti sokkot és lássuk, a forradalom mit hoz el nekünk a korábbi részekhez képest. A régebbi epizódokban is már meglehetősen élvezetesen volt kidolgozva maga a harcrendszer. El lehetett kapni az egésznek a hangulatát, a speciális Jutsu támadások látványosak, s hatásosak voltak, a kombó és „counter" rendszer egészséges egyveleget alkotott. Jól érzékeltették a karakterek közötti stílusbeli különbségeket, mindenki megtalálhatta benne kedvenc harcosát. Ezek természetesen mind megmaradtak. Ami jól működik, azon ne változtass, ha nem muszáj. Sajnos túlságosan is komolyan vették a fejlesztő srácok ezt a dogmát, vesztünkre. A nagy újítások elmaradtak, nem kicsit… nagyon. A kötelező Wiimote-os kalimpálós, odamutogatós minijátékokat alapból megtalálhatjuk a lemezen (összesen 3 db). Továbbá a pályákra most már kisebb akadályokat is elhelyeztek (farönk, szikladarab), melyekkel el lehet kerülni a támadásokat ideig-óráig. Egy-két karakter ment a választható listából, egy pár új jött helyette (összesen 20 db van), s természetesen a Wiimote-os „öröm" irányítással is felruházták a programot…. és…

…. és nagyjából ennyi. Kevés? Bizony hogy az. Még egy nyamvadt új pályát sem voltak képesek összekovácsolni, ugyanazt a 6 helyszínt kapjuk meg (ami eleve kevés szerintem), mint a korábbi részben. Amennyiben hozzávesszük, hogy a játék alapból a könnyen felvehető, megszokható, kényelmesen irányítható fajtát igyekezett gyarapítani, akkor máris kilőhetjük a Wiimote-os suhintgatást. Egyszerűen azzal a módszerrel az irányítás ügyetlen, kiforratlan, akár egy icipici rossz mozdulat is elég ahhoz, hogy elrontsunk egy kombót. Tévesen is érzékelhet, nem azt csinálja, amit akarunk… s lássuk be, ki az, aki a csata hevében képes higgadtan, halál precízen, ZEN állapotokat feszegetve uralni, átlátni a nem kicsit pörgő akciót. A barátod biztos nem várja meg (aki okosan egy Classic vagy egy Gamecube kontrollerrel – mert ezeket is támogatja a program – vág neki a küzdelemnek), amíg szépen beviszed a gyilkos sorozatot. Áldás, hogy nincsen csak a „varázspálcára" kényszerítve a játékos.

VÉGEFŐCÍM

Mindezen hibák ellenére a játék kellemes szép cel-shaded grafikával bír, kicsit javítottak az effekteken a kocka óta, de ez szerintem alapvető elvárás. Az eredeti szinkronhangok (sajnos csak az amerikai) is mind a helyükön vannak, rendesen kivitelezett munka. Természetesen megtalálhatóak a szokásos a stílusra jellemző módozatok, sőt akár egyszerre négyen is gyilkolhatjuk egymást, amennyiben arra támadna kedvünk.

A **Clash of Ninja Revolution** sokkal több s jobb lehetett volna annál, ami. Mindenképpen csak, mint egy újabb (sajnos tucat) verekedős játékként tekints rá, ami semmi extrával nem szolgál, s az újítások terén is vérszegényen alakít. Akkor viszont javallott, amennyiben Naruto rajongó vagy, van kivel játszanod, nem volt szerencséd a kockás epizódok egyikéhez sem, egy igen korrektül kivitelezett verekedős anyagra vágysz ebben a témában, s csak arra, nem többre. Minden egyéb esetben messze elkerülendő anyag. Talán majd a 2. rész…. abban talán lesz 1-2 új pálya is.

Roxx



MARTIN BELESZÓL!

Hány Naruto játék van már, vagy 15, nem? Ráadásul nem is olyan régen kezdték nyomatni őket… Mondjuk engem nem zavar, ha a rajongók veszik, hadd legyenek boldogok.

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION EUROPEAN VERSION

TOMY / NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 játékos

✔ a bunyó maga, 4 játékos
X arcátlanul újracsomagolt gamecube-os játék

6.5 pont

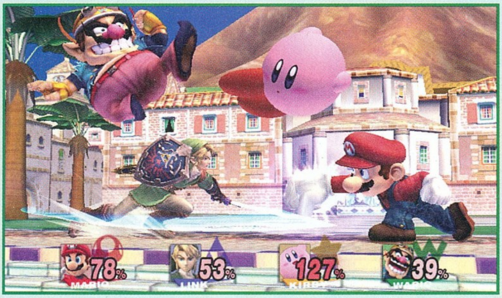


Hatmillió vásárló... igen, ennyi ment el a „legeladottabb" GC-s játékból, tesztünk tárgyának elődjéből, a Super Smash Melee-ből. Mi a varázsa ennek az elsőre bugyutának tűnő, kétdimenziós verekedős játéknak? A minőség, a tartalom, a hangulat, és azon gyerekkori vágy beteljesülése, hogy innen-onnan összeszedett karakterek csapjanak össze egy közös kalandban. No, és talán még a nosztalgikus emlékek mesteri felelevenítése lehet a siker kulcsa. Ez az új a rész, a **Super Smash Bros. Brawl** a harmadik a sorban, és ha lehet azt mondani, elérkeztünk a sorozat csúcspontjához! Nehéz lesz mindenről szólni ennyi karakterben, mert annyira sokrétű és tartalmas a game, hogy biztosan kihagyok valamit. No, de nem siránkozom, inkább bele is kezdek!

Mint említettem, ha kategorizálni kéne, akkor elsősorban egy maximum 4 személy által játszható, arénában folyó, verekedős programként tudnám definiálni az SSBB-t. A karaktereket, a pályákat és a zenéket mind-mind láthattuk már a régi klasszikus játékokban. A sorozatban eddig csak a Nintendo belsős figurái szerepeltek. Most két újdonság is van: a Metal Gear Solid Snake-jével, valamint Sonic-kal és világával gyarapodott a repertoár. Egyébként összesen 35+ karakter választható.

Kik a játék szereplői? Gyorsan: Mario, Kirby, Pikachu és kompániája, a Starfox csapatból Fox, Wolf és Falco, a Legend of Zelda sorozatból Link, Zelda, a Fire Emblem sorozat Ike-ja és Marthja, a Mother RPG széria Ness-e valamint Lucas-a, a Metroid Samus-a, akinek a világhírű páncélja, avagy a Power Suitja nélkül is megcsodálhatjuk bájait, de említhetnénk a Donkey Kong majmocáit is, mert ők sem maradtak ki. Lényegében mindenki itt van, aki valaha számított a Nintendónál: olyanok is, mint az utoljára NES-en bemutatkozó Kid Icarus legendás görög hőse, a viaszszárnyú Pit, vagy a hegymászó brigád, avagy az Ice Climbers kompániája. Említhetem még Olimar kapitányt a Pikminből, az F-Zero Captain Falconját, de még durvább fellépő, az ős kvarcjáték Mr. Game&Watch karaktere is felbukkan. Ez utóbbi, a megszokott 2 dimenziós, fekete-fehér megjelenítéssel, és a szokásos prüntyögése közepette tér vissza ismét, és osztja a megszokott pofonokat. Nem lesz nehéz megtalálni a kedvenceket. Mindenki magával hozta megszokott támadásait is. Snake CQC technikája és Sonic pörgő támadása is ismert fogalmak errefelé.

Amit már most leszögeznék, hogy a game erősen „gyakorlós" fajta. Az elején egyszerűnek és felületesnek tűnik a játékmenet, de korántsem az! Mindenkinek több tucat mozdulata van, és ezek behozatalára igen csak rá kell érezni, ki kell tapasztalni, amihez megannyi gyakorló óra szükséges. Az alapszabály a többi verekedős játékhoz képest igencsak eltérő. Az ütések után nem az energiájuk fogy a szereplőknek, hanem egy százalékmérő csík kezd töltődni. Minél magasabb ez a mérő, annál jobban tehetetlenebb a karakter, illetve sokkal könnyebben, jobban repül. A cél pofonegyszerű: üsd ki az ellent a pályáról! A mecset az nyeri, aki a legtöbb ellent vágta ki, illetve a legkevesebbszer esett ki az arénából. Az irányítás is pofonegyszerűnek tűnik, mivel szinte csak pár gomb – gyakorlatilag sima és speciális támadás, védekezés, az ugrás és a dobás – mechanizmusára épül. Az irányítás ennek ellenére összetett és sokrétű. Akár a Wiimote oldalra tartásával, akár a Nunchuk-kal összekapcsolva, de ha rendelkezésre áll, akkor GC-s vagy Classic Controllerrel is navigálható minden. Az alapvető mozdulatokat simán a gomb lenyomásával, vagy egy gomb és irány kombinációjának nyomva tartásával varázsolhatjuk elő. Újdonságként hat a Brawlban az úgynevezett Final Smash támadás. Amikor nagyon ritkán megjelenik egy villogó kis gömb (a Smash Ball), akkor azt szétütve ellőhető a minden szereplőnek eltérő „végső" speciális támadása, amivel gyakorlatilag akár eldönthető a meccs végkimenetele is. Ilyen kivégző mozdulat például, amikor Fox McCloud bepattan a Landmaster tankjába, és azzal osztja az ellent, de akár említhetnénk Link TriForce kaszabolós vágását is.





A karakterek igen jól vannak balanszírozva. A Fire Emblem sztárja, Ike (a kedvencem) például a legerősebb támadásokkal bír, de kevésbé mozgékony, valamint a menekülő támadása is gyengécske. Pit (Roxx kedvence) ellentétben gyors, kevésbé erőseket üt, de a pályáról leesve, szárnyainak hála, könnyen visszanavigálható. Egyébként, ha már az alapvető technikákat szóba hoztam, ilyen például ez a megkapaszkodó mechanika is. A pálya szélébe zuhanáskor meg tudunk kapaszkodni pár másodpercig. Karakterektől függően vannak segédeszközök is erre a célra. Samus például Grapple Beam csáklyájának a segítségével akár messzebbről is vissza tud jutni. Természetesen védekezni is lehet. Ekkor egy gömb jelenik meg körülöttük, ami folyamatosan zsugorodik. Figyelmesnek kell lenni, mert ha ez elfogy, akkor a karakter bekómál, és elkezd szédülni. Egyébként védéskor minimálisan azért sebződünk (akkor nem, ha nem lenyomva tarjuk, hanem pontosan az ütés pillanatában lenyomjuk), illetve az elkapások ellen sem jó. Védekezés közben számos egyéb mozdulat is előcsalható. Ilyen a bukfenc és a szaltó, a szökdelés, illetve a bukfencből egyből talpra állás. Amit még meg kell említeni, az a dobás. Dobással akár rögtön ki is vághatjuk az ellent a pályáról, vagy bele pont egy csapda közepébe. A kombórendszer is könnyen kitanulható, ezek alapjában mind megtalálhatóak a gépkönyvben.

Ami színesíti még a játékmenetet, az a pályán található, véletlenszerűen feltűnő tárgyak sokasága. Van itt minden, ami szemnek s szájnak ingere! Kalapács (Donkey Kong), banánhéj (Mario Kart), tűzvirág, csillag (Super Mario Bros.), Pokémon labdák (megannyi megidézhető lénnyel), életerőt növelő kaják, baseballütő, óra (lassító hatással bír a többiekre nézve), nyusziful (gyorsító), illetve maguk az Assist Trophy-k. Az utóbbival megidézhető néhány karakter, akik segítségül lesznek a pályán. Ilyen Gray Fox, a MGS sorozat legendás ninjája, vagy Mr. Resetti az Animal Crossingból (aki kioktat minket, miközben a szövegbuborékjai miatt semmit sem látni: „Gyerekek, mint tudjátok, ne reseteljetek, akármilyen gázos a szitu”.), de említést érdemel még a Nintendogs aranyos kutyusa is. (Kaparja is bőszen a képernyőt, természetesen eltakarva mindent. Egyébként igen édesen néz ki.) Számtalan és megszámlálhatatlan tárgy áll rendelkezésre, amik használatával néha is vigyázni kell. Néhol pont magunk ellen fordíthatjuk őket, szóval óvatosan! (Én ebben béna vagyok, Roxx a mesterük.)

THE FIGHT IS ON!

Természetesen nem csak az arénaharcokról szól minden. Megszámlálhatatlan egyéb játékmód rendelkezésre áll. Kezdjük sorjában.

Először is ott a **The Subspace Emissary**, ami lényegében egy átszőtt old-school, platformjáték köntösbe bujtatott kalandmód. Egyébként az itteni történet írását Kazushige Nojimára bízták, akinek nevéhez többek között a Final Fantasy VII (!!), a X, és a Kingdom Hearts is kötődik. A történetet több órás CG videókkal tárják elénk. Annyira hatásosak, annyira látványosak és fordulatokban gazdagok ezek, megannyi humorral vegyítve, hogy elismerés jár a mesternek. Ízlésesen vázolják az alapsztorit, és keverik a szereplőket. Lényegében egy több szálon futó kalandot tessék elképzelni, ahol végül a szálak egybeforrnak. Nem spoilerezem, legyen annyi elég, hogy igen izgalmas, mindemellett lebilincselő történetben lesz részetek. Egyébként ez a mód csak önmagában több mint 15 órás, a választott szereplők helyszínein játszódik, többnyire haladós-mászkálós, néhol arénaharc, és hatalmas bossharcok színesítik (például Ridley ellen). Ami a legjobb: két játékos is végignyomhatja a sztori módot, úgy, mint anno a hőskorban! A történet során rengeteg rejtett dolgot, trófeát, szereplőt, matricát, vagy zenét nyithatunk meg.

Az **Events Mode** legjobban a Soul Calibur hasonló módjához hasonlít. Előre meghatározott pályákat és feladatokat kell megoldanunk. Többnyire sima bunyóról szól, de néhol speciális feladatok is várnak ránk. Itt is van szintúgy co-op mód!

A **Classic Mode** ismerős lehet a veteránoknak. Ez a hagyományos verekedős játékokban alkalmazott mód, ahol sorban érkeznek a kihívok. Néhol egy óriás ellenfelet kell a pokolba küldeni, máshol egy csapatot kell nyugovóra téríteni, de néha céltáblák széttörése színesíti meg a játékmenetet.

Stadium-Target Test: A korábban említett, időre történő, céltáblatörő móka. Igen nehéz, mert minden ügyességedre szükséged lesz. Úgy van megtervezve ez a pálya, hogy közben minden karakter speciális mozdulatának használatára szükséged lesz, ha tökéletesen végezni akarsz a szintekkel. Több nehézségi fok, folyamatosan csökkenő időkorlát ad hosszú kikapcsolódásra okot.

Stadium-Homerun Contest: Ez is ismerős lehet a Melee rajongóknak. A lényeg, hogy a bokszzsákon a lehető legrövidebb időn belül a lehető legtöbbet kell sebezni. Mielőtt lejár az idő, hazafutást kell eredményezni, amit egy baseballütővel tudunk kivitelezni. Ezzel a egy csapást kell mérni a zsákra, majd kivárni, hogy milyen mesze sikerült elütni azt.

A továbbiakban csak felsorolás szintjén: **Multi Man Brawl** (survival mód, jönnek az ellenfelek, míg be nem kulcsolsz), **Training Mode** (adja magát), **Brawl Mode** (avagy az alap multiplayer, megannyi beállítási lehetőséggel), **Rotation** (körverseny), **Tourney** (64 fős bajnokság) és maga az **Online Mode**. Ez utóbbi igen jó móka. Nem laggol, nem szakad, gyors és felhasználó barát (ha leszámítjuk a Friend Code-ok bepötyögését). Ami bosszant: nincsen ranglista, és még mindig nincsen voice-chat. Egyébként az összes játékmód teljesítése közben a gép menti a statisztikákat, illetve folyamatosan jutalmaz minket megannyi finomsággal, motiválva ezzel a játékost. A menüben böngészve számos lehetőség adott még.

Említést érdemel a **Masterpieces** opció is. Lényegében akár a Virtual Console reklámjának is felfoghatjuk ezt. Lehetőségünk van vele rövid ideig kipróbálni a játékban szereplő karakterek korábbi kalandjait. Super Metroid, Lylat Wars, F-Zero, Super Mario Bros., mind a rendelkezésedre áll. Jó ötlet!

Stage Builder: Mint a nevében is benne van, ez egy pályaszerkesztő. Készítsd el a saját játszóteredet, ahol gyakorlatilag minden rajtad áll (saját nevet adhatsz neki, te építed fel építőkockákból, a zenét is te állíthatod be). Az online közösség értékelni is tudja a művedet.

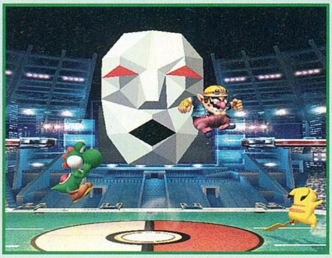
Trophies&Stickers: A korábban említett begyűjthető cuccokat tartalmazza. A gyűjtőkedv garantált. Több száz trófea (megannyi infóval) és matrica vár ránk (mind valamelyik játék

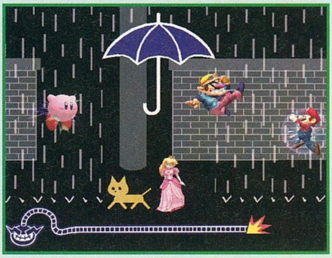






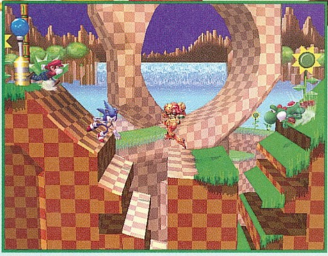


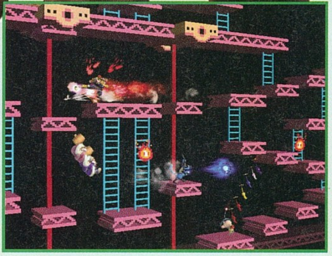
















korábbi illusztrációja). Szinte minden van, a japán Ouendantól kezdve a Chibi-Robo-ig bezárólag, nem semmi tartalom!

Challenges: Itt tekinthetőek meg a rejtett dolgok, illetve a tippek a cuccok beszerzéséhez.

A **Coin Launcher** egy shoot'em up minijátékot takar. A game közben kapott érméket használhatjuk itt fel, szintén tárgyak összegyűjtése céljából. Nem rossz móka ez sem.

Album (játék közben fotózhatunk, nos itt ezeket a képeket leshetjük meg), a **Replay** (visszajátszások) és **Chronicle** (történelemkönyv) maradt még vissza, és lényegében talán nem hagytam ki semmit.

KÜLCSÍN, BELBECS

A látvány egy nagybetűs piros pontot érdemel! Rengeteg stílus van keverve, mint például a cel-shaded (Wind Waker pálya és szereplői), és a poligonos megjelenítés is. Az utóbbinál is számos eltérő stílus folyik össze. Képzeld magad elé a Metal Gear játékok valósághoz közelebb álló világát, keverve a Nintendo picit meseszerűbb világával. Nos, itt ez történt, és mindezt a legnagyobb profizmussal vitelezték ki. Minden bámulatosan részletesen kidolgozott, poligon- és effektdús (elég ránézni Mario farmer megjelenítésére). Feltűnő még a bumpmapping és a látványos tükröződő felületek összképe is. A Galaxy mellett a legszebb Wii-s játék, mondhatom. Amiben biztosan a legjobb a game, az a játék zenei anyaga! Majd 500(!) szám, többnyire a régi zenék remixelt, orchesta változatai, néhol igazi kórussal megtámogatva. Nobou Uematsu (Final Fantasy), Yasunori Mitsuda (Chrono, és Xenogears széria), Motoi Sakuraba (Tales of, Star Ocean széria), Koji Kondo (minden, ami Nintendo), Yoko Simomura (Kingdom Hearts), Akihiro Honda (MGS4), Masato Kouda (Devil May Cry, Resident Evil), hogy pár zeneszerzőt említsek a majd 40 főt számláló zenefelelősből. **A japán játékzene-szerzők krémje képviselteti** magát, szóval TÖKÉLETES ez a rész, úgy ahogy van!



KRITIKA

A Super Smash Bros. legújabb epizódja, a Brawl tartalmilag köröket ver úgy általában az összes videojátékra. Több éves fejlesztés eredményeként szinte hihetetlen, mit rá nem pakoltak a DVD-re. Nem hiába van csurig a duplarétegű DVD lemez. Ezért akadnak gondok is emiatt. Ahol poros vagy kopott a fej, igen érzékenyen reagál a masina. Sok helyen előfordul, hogy nem indul, megfagy, vagy lassan tölt, szenved a drága. Talán ez a legnagyobb hiba a játékkal. A fejtisztítás megoldja egyébként a problémákat a legtöbb esetben…

A végére még annyi, hogy talán jól esett volna még több vendégkarakter. Cloud, Sephiroth, Megaman, Dante, Sora, Ryu… na majd legközelebb.

(Egy titkot hadd mondjak el. Próbáld ki a Shadow Moses Island helyszínen, hogy két Snake-kel egyszerre legyetek csak a pályán. D-pad gyorsan le, és már csörög is a Codec. Behugyozósan vicces beszélgetéseknek lesztek fültanúi. :)

Kenny
peterkern@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A verekedős programok – számomra – érthetetlen módon kifelé mennek a divatból, ami egy szomorú tény, hisz az egyik legrégebbi alaptípusról van szó. Nem értem, talán nincs rájuk kereslet? Azt hiszem, a Nintendo nagyon jó időben, nagyon koncentráltan tömi be a piaci lyukat ezzel a különleges játékkal, amiről nemes egyszerűséggel csak annyit mondanék, hogy minden Wii tulajdonos gyűjteményében ott a helye. Nem a klasszikus beat'em up formula, nem a szokásos tartalom, hanem valami teljesen egyedi, tipikusan nintendós megoldás.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

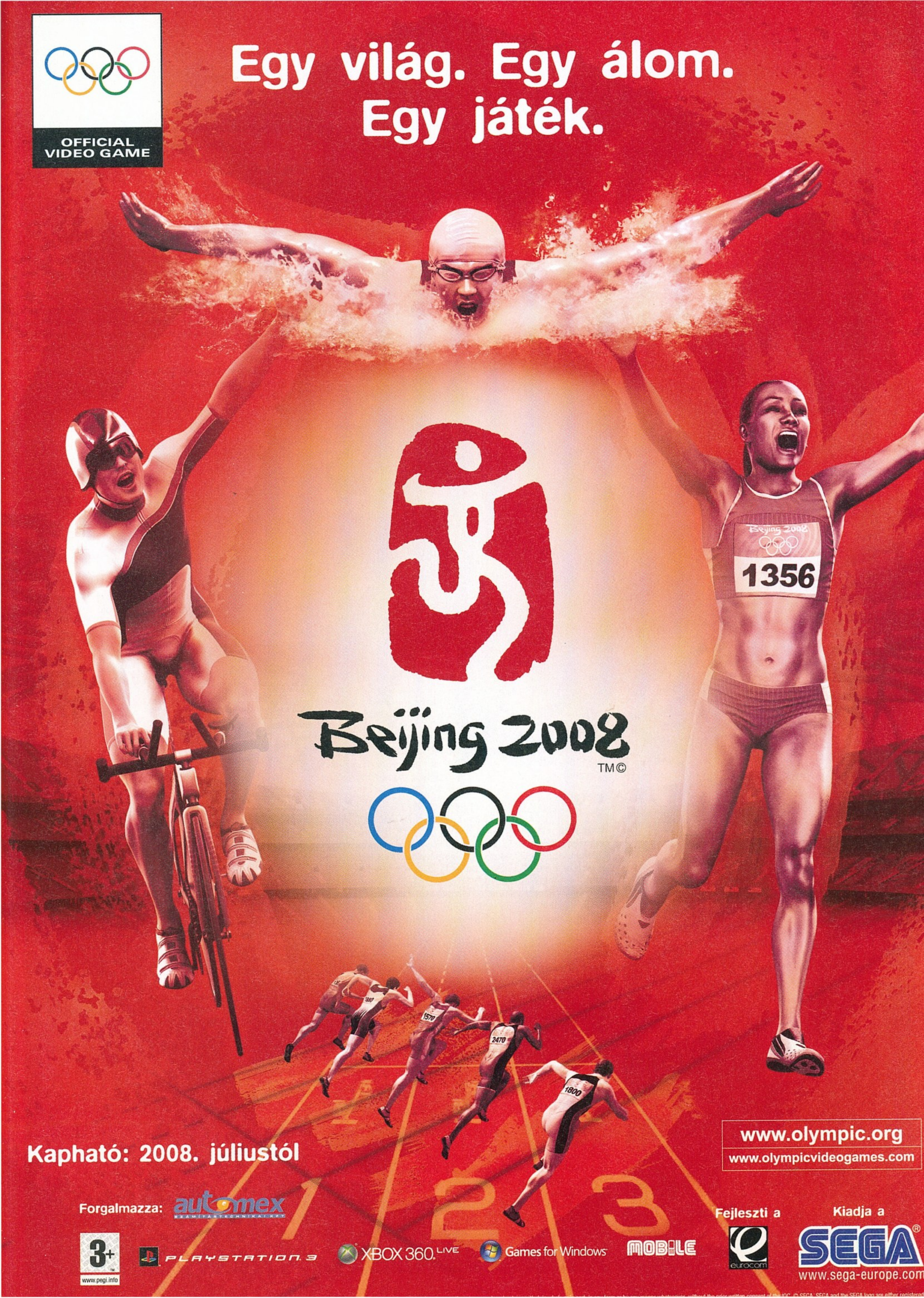
NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos (online), 480p, 16:9, dpl ii, classic kontroller

✔ gyönyörű, színes grafika, valaha volt legjobb zenei összeállítás, hihetetlen tartalom
X online hiányosságok, lehetne még több külsős szereplő

9.5 pont


OFFICIAL VIDEO GAME
Egy világ. Egy álom.
Egy játék.
1356
Beijing 2008
TM©
Kapható: 2008. júliustól
www.olympic.org
www.olympicvideogames.com
Forgalmazza: automex
Fejleszti a
Kiadja a
3+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
MOBILE
eurocom
SEGA
www.sega-europe.com

FILOZÓFUSOK, PATRIÓTÁK, KÍGYÓK – METAL GEAR TÖRTÉNETI ÖSSZEFOGLALÓ





Minden a Filozófusokkal kezdődött. Hogy kik ők? A Filozófusok egy titkos társaság volt, amit az I. Világháború vége után, valamikor az 1920-as évek derekán alapítottak. Tagjai, szám szerint tizenketten, a három nagyhatalom: az Egyesült Államok, a Szovjetunió és Kína legbefolyásosabb embereiből tevődtek össze. A szervezet a háttérből irányított, és minden fontos, akár az egész világot is érintő döntésben nagy szerepet játszott. Az alapító tagok mindegyike már a földben feküdt a '30-as évek végére, de a helyükre újak kerültek, így a társaság tovább folytathatta működését. A II. Világháború során a három hatalom Filozófusai egy titkos megállapodást kötöttek, miszerint a vagyonukat közösen kezelik, hogy bebiztosítsák a győzelmüket a döntő jelentőségű háborúban. Ebből az óriási összegből fedezték többek között az atombomba fejlesztését. A győzelem után úgy döntöttek, újra elosztják a vagyont egymás között, de az egyik tag ádáz módon kihasználta a háború után kialakult kaotikus helyzetet, és a Filozófusok minden pénzét megszerezte magának, majd tisztára mosta, és világszerte több tucat bankba helyezte. A halála után a fiára, Volginra szállt mindene, így a Filozófusok Hagyatékának nevezett százmilliárd dolláros vagyon is, amelynek hollétét egy mikrofilm tárolta. A Filozófusok, mint egységes szervezet megszűnt, de külön-külön folytatták a tevékenységüket az Egyesült Államokban és Kínában is. Mind az amerikai, mind a kínai Filozófusok első számú prioritása a Hagyaték visszaszerzése volt.

Az amerikaiak 1964-ben látták elérkezettnek az időt, hogy lecsapjanak a Hagyatékra. Volgin egy olyan tank ellopására készült, ami bármilyen terepviszonyok alatt a világ bármely pontjára nukleáris támadást zúdíthat. Ez a szigorúan titkos szovjet projekt a Shagohod nevet kapta, és a későbbi Metal Gear tulajdonképpeni elődje.

A Filozófusok beküldték The Bosst, a világ legjobbjának tartott, legendás elit katonát, hogy dezertőrnek tettetve magát Volgin bizalmába férkőzzön. Hűsége zálogául két hordozható nukleáris töltetet ajándékozott a szovjetnek. Hogy még meggyőzőbbé tegyék The Boss disszidálását, a FOX nevű egységen keresztül beküldték a nő egykori tanítványát, Naked Snake-et. The Boss feladata az volt, hogy Volgin szeme láttára látszólag végezzen vele, így elfojtva a kétségnek még a csíráját is. Naked Snake épphogy élve megúszta a találkozást, de a küldetés valódi céljáról nem értesült, így a mentorát valóban árulónak hitte. Minden a terv szerint haladt, amíg Volgin váratlanul ki nem lőtte az egyik nukleáris töltetet a kutatóbázisra, ahonnan a Shagohodot elszállították. A Szovjetunió az Egyesült Államokat vádolta meg a támadással, és a Filozófusok kénytelenek voltak drasztikus módszerhez folyamodni, hogy megelőzzenek egy újabb Világháborút.

A szovjet vezetés The Boss és Volgin halálát akarta, és Amerika kénytelen volt elfogadni a feltételeket. A Filozófusok tudták, hogy The Boss a végletekig hűséges a hazájához, és hagyni fogja megölni magát amellett, hogy a Hagyatékot változatlanul megszerzi.

A Snake Eaterre keresztelt küldetést Zero, a FOX parancsnoka, és Naked Snake kénytelenek voltak elvállalni, máskülönben kivégzés várt volna rájuk. A Filozófusok Snake-et bízták meg a mentora és Volgin eltörlésével, mert tudták, hogy The Boss biztosan neki fogja átadni a Hagyaték hollétét tartalmazó lemezt.

Naked Snake egy disszidens, és szovjet kettős ügynökként működő amerikai kódfejtő, EVA személyében segítőtársra lelt a küldetése során. Nem tudhatta, hogy EVA valójában a kínai Filozófusok ügynöke, aki a saját kormányának kívánta megszerezni a Hagyatékot. Mint ahogy azt sem, hogy Volgin jobbkeze, a markáns Ocelot az amerikai Filozófusok ügynöke, és a küldetés alatt a háttérben végig a segítségére van. Ocelotban rendkívül mély tisztelet alakul ki Naked Snake iránt, ami részben betudható annak, hogy sehogy sem volt képes őt legyőzni.

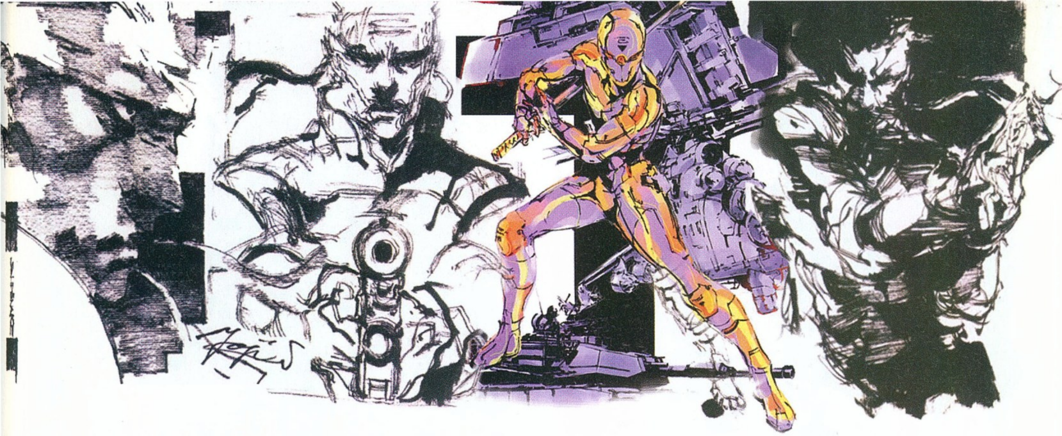
A Shagohod elpusztítása és Volgin leverése után Snake végre szemtől szembe kerül The Boss-szal, aki hosszasan elmeséli neki a Filozófusok történetét, és töredelmesen bevallja, hogy az apja is a szervezet alapító tagjai közé tartozott, de megölték, amiért túl sokat elárult a lányának. Elmondja továbbá azt is, hogy a harcmezőn született gyermekét a Filozófusok elvették tőle, és maguk nevelték fel. Ez a gyermek Ocelot volt, de The Boss erről nem tudott, ahogy Ocelot maga sem. Mester és tanítványa összecsap, és ezúttal Snake kerül ki győztesen. A halála előtt The Boss átadja a Filozófusok Hagyatékát és továbbadja az ideológiáját, amit Snake a későbbiekben sajnos félreértelmez.

Snake és EVA Alaszkába repülnek a befejezett küldetés helyszínéről, hogy kettesben lehessenek. Egy jól sikerült este után Snake a nő hűlt helyét találja, és lejátssza a hátrahagyott üzenetét, amelyben EVA bevallja, hogy kínai ügynök, és hogy ellopta Snake-től a Hagyatékot. The Boss valódi küldetését, hazájáért való önfeláldozásának történetét könnyeivel küszködve meséli. Snake az üzenet hallgatása közben éppen a Hagyaték lemezét szorongatja: amit EVA elcsent, hamisítvány volt.

The Boss-on való felülkerekedéséért és a Hagyaték visszaszerzéséért Snake megkapja a Big Boss címet. A ceremónián részt vesz a FOX-béli háttércsapata, Zero, Para-Medic, a biológus, és Sigint, a feltaláló is. Big Boss a hazájában csalódva meglátogatja The Boss sírját, szalutálás közben pedig egy könnycsepp csordul végig az arcán...

Az amerikai Filozófusoknak így sikerült visszaszerezniük a Hagyatékot, igaz, a lemezen csak az összeg fele szerepelt. A kínai Filozófusok csúfos kudarcot vallottak, EVA pedig száműzetésbe menekült Hanoiba a biztos halál elől. Szabadúszó pilótaként tengette az életét, mígnem 1968-ban a sors újra összehozta Big Boss-szal, aki kimenekítette, és az Egyesült Államokba vitte.

Közben Zero-nak, a FOX parancsnokának egyre nőtt a hatalma az amerikai politikai életben. Ocelottal konspirálva eldöntötték, hogy megszerzik maguknak a Hagyatékot, hogy egy új szervezet keretében Amerika élére álljanak. Ehhez azonban szükség volt a Filozófusok eltüntetésére. 1970-ben Zero a lepaktált a FOX akkori vezérével, Gene-nel. A terv az volt, hogy Gene és a renegáttá vált FOX egység elcsenik a titokban fejlesztett Metal Geart, hogy aztán Zero céljaira használják fel. De Gene-nek saját tervei voltak vele: egy tökéletes katonaállamot akart létrehozni, ahol az ő vezetése alatt minden polgár szabad lehet. Gene és az egység a Metal Gearrel Dél-Amerikába menekül. Ez az eset a „San Hieronymo incidensként" válik ismertté. Annak ellenére, hogy már kilépett az egységből, Big Bosst gyanúsítják meg a lázadás felszításával. A helyszínre utazik, hogy tisztázza a nevét, de azonnal a terroristák fogságába kerül. Egy Roy Campbell nevű fogoly segítségével sikerül kiszabadulnia, és ketten együtt összetoborozzák a lázadóknak szolgáló katonák némelyikét. A küldetése során Big Boss maga mellé állítja Frank Jaegert is, azt a fiatal katonát, akit korábban ő vitt az Egyesült Államokba. Frank memóriáját és személyiségét kitörölték a Filozófusok, és őt magát titkos katonai kísérletek alanyaként használták fel. A Big Boss-szal való találkozás új értelmet ad a férfi életének. A FOX többi tagján végigverekedve magát Big Boss végül a lázadás vezéralakjához, Gene-hez ér, aki épp készül kilőni a Metal Geart Amerikára, a CIA főhadiszállására. Big Boss sikeresen megakadályozza a kilövést, és legyőzi Gene-t is. A halála előtt Gene át-



adja a tökéletes állam létrehozásáért összegyűjtött javait Big Boss-nak, mondván, még szüksége lesz rá.

Azzal, hogy Gene közvetlenül a CIA-t fenyegette, sikerült előcsalnia a szervezet vezetőjét. Ocelot jól tudta, hogy a férfi birtokában van a Filozófusok kilétének titka. Megöli a CIA fejét, megszerzi a nevek listáját, és szép sorjában végez az amerikai Filozófusokkal. Kiderül, hogy a Hagyaték másik, hiányzó fele szintén a CIA-nél volt, így Ocelotnak azt is sikerül megszereznie. Így már minden akadály elhárult Zero és Ocelot útjából: a Filozófusok Hagyatékából együtt létrehozzák az Egyesült Államok új vezetését, a Patriótákat. Ocelot azonban ragaszkodott ahhoz, hogy Big Bosst is bevegyék maguk közé. Big Boss elfogadta a meghívást, és csatlakozott hozzá EVA, Para-Medic és Sigint is, így ők hatan lettek a Patrióták alapító tagjai.

A társaság a háttérből irányította Amerikát, és a hatalma nőttön-nőtt. Big Boss lett az ikonjuk, a szervezet publikus arca. Big Boss, aki utálta ezt a bábszerepet, egyre inkább elhatárolta magát Zero ideológiájától, és a kettejük viszonya végleg elharapózni látszott. Zero félt, hogy a szervezet elveszíti a hősét, ezért bebiztosította magát. Így jött létre 1972-ben a „Les Enfants Terribles" projekt, amely során megszületett Big Boss három klónja: Solid, Liquid, és Solidus Snake. Miután tudomást szerzett a dologról, Big Boss otthagyta Zero-t és vele együtt a Patriótákat. EVA és Ocelot ugyan maradtak, de hűek voltak Big Boss-hoz, és a továbbiakban jelentették neki a Patrióták minden lépését, természetesen Zero tudta nélkül.

Az elkövetkezendő évtizedekben Big Boss nem nézte jó szemmel Zero egyre növekvő hatalmát, és kitűzte céljául, hogy felszabadítja a világot a zsarnoki uralom alól. Ennek a tervnek az első lépése volt Outer Heaven, egy katonaállam, amelyet Big Boss titokban, a Gene-től kapott vagyon felhasználásával épített fel. Miután világossá vált Zero számára, hogy Big Boss nyíltan hadat üzent neki, a klónját, Solid Snake-et vetette be Roy Campbellen, a FOXHOUND új parancsnokán keresztül, hogy végezzen vele, és számoljon fel Outer Heavennel. Snake sikerrel is jár, mit sem sejtve a küldetés hátterében zajló háborúról. Big Boss-szal, mint a világot fenyegető terroristával végzett.

Igen ám, de Big Boss túlélte az incidenst, és korántsem adta fel a harcot Zero rémuralmával szemben. Egy újabb állam, az ázsiai Zanzibarland megalapítása volt a következő lépés Big Boss végső céljának megvalósításához. Zero választása újra a tökéletesen megbízható bábra, Solid Snake-re esik, aki teljesíti is a kiszabott parancsokat: megöli Big Bosst és a jobbkezét, Frank Jaegert megnyomorítja. Snake az eset után visszavonul, Franken pedig embertelen kísérleteket hajt végre a Patrióták biológusa, Dr. Clark, az egykori Para-Medic.

Big Boss elvesztése után EVA és Ocelot célja Zero megölése és a Patrióták felszámolása lett: folytatták, amit Big Boss elkezdett. EVA, Ocelottal és Naomi Hunterrel, Frank Jaeger fogadott húgával karöltve egy több mint egy évtizedet átölelő tervet eszelt ki. EVA kilépett a szervezetből és száműzetésbe vonult Európába, ahol megalapította a Patrióta ellenállást, a Paradise Lostot. Ocelot továbbra is a Patrióták ügynökeként szolgált, hogy ne fogjanak gyanút. Naomiék kiszabadították Frank Jaegert a fogságból, és a férfi a több éves szenvedés megtorlásaként brutálisan meggyilkolja Dr. Clarkot, akinek a posztját Naomi Hunter veszi át, mint a FOXHOUND biológusa.

2005-ben Ocelot Solidus Snake-kel, Big Boss klónjával, az akkori amerikai Elnökkel konspirált, hogy együtt megdöntsék a Patrióták hatalmát. Ennek keretében Ocelot lázadásra szítja Big Boss másik klónját, Liquid Snake-et, aki a renegát egységével együttműködve Shadow Moses szigetén ellopja a befejezett új Metal Gear modellt, a REX-et. A helyszínen tartózkodott Sigint, a DARPA feje is, aki azon nyomban felismerte Ocelotot, ahogy a lázadás megkezdődött. Ocelot megöli Sigintet, a halálát pedig sajnálatos balesetnek álcázza.

Liquid Big Boss maradványait követelte a kormánytól, hogy felszabadítsa magát a génjei fogságából, és beteljesítse az álmát, egy új Outer Heavent. A Patrióták az állandósult ügynöküket, Solid Snake-et küldték be az ügy megoldására. A tudta nélkül a nanomasinával együtt befecskendeztek neki egy halálos vírust, a FOXDIE-t, ami a DNS-ük alapján azonosítja és végez a beprogramozott célpontokkal. Az injekciót Naomi Hunter adta be Snake-nek, és, hogy a bátyját megbosszulja, magát Snake-et is a vírus célpontjává tette. Snake, szokás szerint, semmit nem tudott az egészről. A komplexumba jutva Snake összeismerkedik az egyik fogollyal, Meryl Silverburgh-gel, Roy Campbell lányával. Meryl később őrnek álcázva magát segíti Snake küldetését. Snake a helyszínen tartózkodó Ocelottal vívott párbaja közben aztán megjelenik a kiborggá vált Frank Jaeger, és levágja Ocelot karját. Ocelot elmenekül, Snake pedig folytatja útját a Metal Gear REX hangárja felé. Megtalálja a REX megtervezéséért felelős tudóst, Otacont, akit Frank Jaeger épp megölni készülne. Snake és Frank egy utolsó párbajt vívnak, amiből Snake kerül ki győztesen, Frank pedig elmenekül.

A REX hangárjához érve Snake Liquiddel, a lázadók vezérével találja szemben magát. Liquid elmeséli Snake-nek a Les Enfants Terribles projekt létrejöttének történetét, és bevallja, hogy ők ketten testvérek. A beszélgetést követő harcba beavatkozik Frank Jaeger, és az élete árán megmenti Snake-et a biztos haláltól. Snake Franknek köszönhetően sikeresen elpusztítja a REX-et, és kézitusában legyőzi Liquidet. Meryllel karöltve elmenekülnek a helyszínről, Liquiddel a nyomukban. Fegyvertelenül, reményvesztetten állnak Liquid előtt, aki a döntő pillanatban holtan esik össze: a FOXDIE működésbe lépett. Snake nem tudja, mennyi ideje van hátra, hiszen a vírus benne is bármikor aktiválódhat...

Az tervet siker koronázta Ocelot számára, leszámítva a kart, amit elvesztett. Ocelot célja az volt, hogy megszerezze és a feketepiacon eladja a REX terveit, és hogy Solidus Snake-et is lázadásra provokálja későbbiekben. Solidus és Ocelot elbújtak a világ és a Patrióták figyelő szeme elől. Solidus nem is sejtette, hogy a társa valójában a Patrióták ügynöke. Ocelot, hogy pótolja hiányzó jobb karját, magára műttette Liquidét. Liquid tudata a karján keresztül Ocelotba költözött, és időnként, egyre gyakrabban átvette az irányítást a teste felett.

A Shadow Moses incidens után Naomi Hunter börtönbe került, ahonnan Ocelot később kiszabadította. A feketepiacon eladott REX terveinek köszönhetően futótűzként terjedtek a Metal Gear modellek. Gyakorlatilag minden nagyobb ország rendelkezett saját Metal Gearrel, és ez a jelenség sokkolta a Patriótákat. Snake és Meryl útjai különváltak, és Snake és Otacon megalapították a Filantrópiát, egy szervezetet, ami a Metal Gearek elpusztítását tűzte ki maga elé. A Patrióták titokban finanszírozták őket, az érdekeik ugyanis egybeestek.

2007-ben a Patrióták megbízták Ocelotot, hogy a Filantrópia számára szivárogtassa ki, hogy a legújabb Metal Gear modellt, a RAY-t egy tankhajón tárolják Manhattan közelében. A RAY-t titokban fejlesztette ki a haditengerészet, és előzőleg még a Patrióták sem tudtak róla, ezért meg akarták szerezni maguknak. Solid Snake-nek pedig búcsút kívántak inteni, mert túl ismertté vált a Filantrópiával való munkásságáért.

Az információn felbuzdulva Snake feljutott a tankhajóra, hogy lefotózza a RAY-t, leleplezve a titkos projektet a nyilvánosság előtt. Megküzd Ocelot egyik társával, a terhes Olgával, és legyőzi. Amikor Snake távozna a bizonyítékul szolgáló fényképekkel, Ocelot váratlanul felbukkan, és a hatalmas RAY-jel elsüllyeszti a hajót, óriási ökológiai katasztrófát okozva. Mind Ocelot, mind a Patrióták halottnak hitték Snake-et. Snake valójában túlélte az incidenst, és megmentette Olgát is a biztos haláltól.

Hogy az óriási olajszennyezést feltakarítsák, a Patrióták egy Big Shell nevű tisztítóállomást építettek az elsüllyedt tankhajó fölé. 2009-ben, a Big Shell átadásának napján terroristák átveszik az irányítást a létesítmény felett, és túszul ejtik az Egyesült Államok Elnökét. A lázadás vezére nem más, mint Solidus Snake, aki Big Boss-hoz hasonlóan fel akarja szabadítani a világot a Patrióták uralma alól. A Patrióták új ügynököt találtak Solid Snake megüresedett helyére: Raident, akit beküldenek, hogy számoljon le a terroristákkal. Raiden a létesítménybe bejutva találkozik egy Pliskin nevű tengerészgyalogossal, akiről kiderül, hogy nem más, mint Solid Snake. A Big Shell valójában egy álca, amit a Patrióták azért építettek, hogy elrejtsék alatta az Arsenal Geart, egy hatalmas, RAY-ekkel teli hajót. Arsenal Gearben kapott helyet az egyik Patrióta MI, a GW. Snake-ék Otacon húga, Emma segítségével egy vírussal megfertőzik a GW-t, de látszólag nincs hatással rá. Emmát megöli Vamp, Snake és Raiden pedig az Arsenal Gearbe jutva végigküzdik magukat az ellenséges erőkön. Raiden épp a halálát lelné, amikor közbeavatkozik Olga, és megmenti. Olga elmondja, hogy Raiden a Patrióták ügynöke, és a nanomasináin keresztül figyelik az állapotát. Két évvel ezelőtt elvették Olgától az újszülött lányát, és most azzal zsarolták meg, hogy ha Raiden meghal, vele pusztul a gyermek is. Solidus hidegvérrel kivégzi Olgát, aki megígérteti Raidennel, hogy életben marad. Az ígérete ellenére nem bír a RAY-ek seregével, és a helyzet menthetetlennek látszik. Ám ekkor váratlanul hatni kezd a vírus, amitől a Metal Gearek megőrülnek, és így Solidus kénytelen egymaga végezni velük. Megjelenik Ocelot is, és Liquid tudata immáron véglegesen átveszi az uralmát a teste felett. Liquid elmenekül, hogy egyszer s mindenkorra végezzen a Patriótákkal. A vírus hatására a robosztus Arsenal Gear megindul Manhattan felé, és óriási pusztulást okozva a szigetnek ütközik. Raiden és Solidus egy utolsó kardpárbajt vívnak, amiből Raiden kerül ki győztesen: Solidus holtan zuhan le az épület tetejéről. A Patrióták elmondják Raidennek, hogy ez az egész incidens egy kísérlet volt arra, hogy az MI-k mennyire képesek irányítani az embereket. A sikert még a GW pusztulása sem árnyékolja be: a Patrióták maximálisan elégedettek. A Federal Hall előtt összetalálkozva Snake megígéri Raidennek, hogy megkeresi Olga gyermekét. Snake azonban rohamos iramban öregedni kezd, ezért helyette Raiden indul el kimenteni a lányt a Patrióták fogságából...

Liquid Ocelot feltűnik a Közel-Keleten.

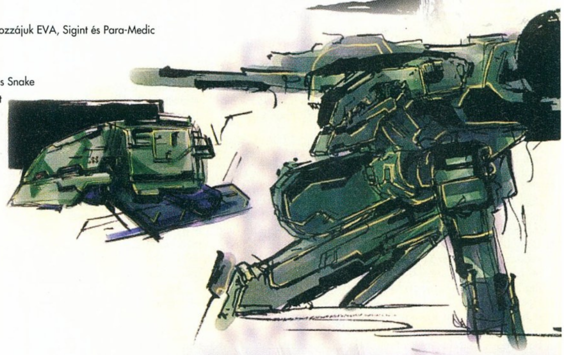
Savage



A METAL GEAR SAGA TÖRTÉNETI IDŐVONALA

1918 Véget ér az I. Világháború
19XX A háború után az Egyesült Államok, a Szovjetunió és Kína befolyásos személyiségei létrehozzák a Filozófusokra keresztelt szervezetet
1922 The Boss születése
193X A Filozófusok utolsó alapító tagja is meghal
Megszületik Naked Snake, a későbbi Big Boss
1939 Kitör a II. Világháború
1942 Otacon nagyapja részt vesz az atombomba kifejlesztésében
The Boss megalakítja a Cobra egységet
A Filozófusok összedobják az országaik vagyonát, hogy biztosítsák a győzelmüket a háborúban (ez a Filozófusok Hagyatéka)
1944 The Boss és a Cobra egység is jelen van a Normandiai Partraszállásnál
A Partraszállás első napján megszületik The Boss és The Sorrow gyermeke, Ocelot
A Filozófusok elrabolják és maguk nevelik Ocelotot
1945 Hirosima lebombázásának napján megszületik Otacon apja
Véget ér a II. Világháború, ezzel kezdetét veszi a Hidegháború
Volgin apja megszerzi a Filozófusok Hagyatékát
1947 The Boss feloszlatja a Cobra egységet, és visszatér az Egyesült Államokba
1949 Németország két részre szakad
1950 The Boss tanítványául fogadja Naked Snake-et
1951 A nevadai sivatagban végzett atomkísérletek során The Bosst jelentős mennyiségű sugárzás éri
1954 Naked Snake-et sugárzás éri a Bikini Atolli hidrogénbomba teszt során, és sterillé válik
1959 The Boss részt vesz egy titkos küldetésen, és megszakít minden kapcsolatot Naked Snake-kel
1960 Az amerikai kormány elsőként juttat fel embert az űrbe, The Bosst, egy évvel megelőzve a Szovjetuniót
1962 Major Zero megalapítja a FOX-ot, Naked Snake csatlakozik
The Boss egy titkos küldetés során megöli The Sorrowt
1964 Az amerikai Filozófusok megbízzák The Bosst, hogy szerezze vissza a Filozófusok Hagyatékát
The Boss látszólag átpártol a Szovjetunióhoz, hogy Volgin bizalmába férkőzzön
A Snake Eater küldetés során Naked Snake végez The Boss-szal és Volginnal, és visszaszerzi a Hagyatékot
Naked Snake-et kinevezik Big Boss-szá
1965 Sigint csatlakozik az ARPA-hoz
1966 Big Boss Mozambikban találkozik Frank Jaegerrel, akit az Egyesült Államokba visz
Frank Jaegerre szemet vet az amerikai kormány, és felhasználják a Tökéletes Katona projekthez
1968 Big Boss Hanoiban megmenti és maga mellé veszi EVA-t
1970 Major Zero és Ocelot lázadásra szítja a FOX vezetőjét, Gene-t
A San Hieronymo incidens
Zero, Ocelot és Big Boss a Filozófusok Hagyatékából megalapítják a Patriótákat, csatlakozik hozzájuk EVA, Sigint és Para-Medic
Zero feloszlatja a FOX-ot
1971 Big Boss, Zero tanácsára, megalapítja a FOXHOUND-ot
1972 A Les Enfants Terribles projekt eredményeként megszületik Solid Snake, Liquid Snake és Solidus Snake
Big Boss kilép a Patrióták soraiból, elhagyja az Egyesült Államokat, és bejárja a világ háborúit
1979 Frank Jaeger magához veszi Naomi Huntert a rodéziai polgárháború alatt
198X Raiden születése
1987 Megszületik Meryl Silverburgh
1989 Raiden Solidus Snake gyerekseregében szolgál a libériai polgárháború során
A Berlini Fal lerombolása
1990 Irak megszállja Kuvaitot, megkezdődik az Öbölháború
Liquid Snake-et a brit SAS katonájaként elfogják
1991 Az amerikai kormány az Irakban szolgáló katonákat befecskendezi Big Boss génjeivel
Véget ér az Öbölháború
199X Big Boss titokban a Metal Gear TX-55 fejlesztésébe kezd
Solid Snake csatlakozik a FOXHOUND-hoz
1995 Outer Heaven lázadása
Big Boss súlyos sérülésekkel ugyan, de túléli
Solid Snake az eset után visszavonul, a FOXHOUND élére Roy Campbellt nevezik ki
1999 Big Boss elrabolja Dr. Marvot, és az ázsiai Zanzibarlandbe hurcolja
A Zanzibarland-i Felkelés, Big Boss és Frank Jaeger halála
Big Boss testét genetikai kísérletekre használja fel az amerikai kormány
Dr. Clark, a FOXHOUND genetikai specialistája embertelen kísérleteket végez az életben maradt Frank Jaegeren
Naomi Hunter bosszút forral Solid Snake ellen
2000 Liquid Snake-et kinevezik a FOXHOUND parancsnokává
Solidus Snake-et, polgári nevén George Sears, az Egyesült Államok 43. Elnökének választják meg
2003 Frank Jaeger megöli Dr. Clarkot, a helyét a FOXHOUND-ban Naomi Hunter veszi át
Donald Anderson, a DARPA vezetője belekezd a Metal Gear REX fejlesztésébe, amelynek Otacon is a részese
2005 A Shadow Moses incidens
Liquid Snake és Frank Jaeger halála
A FOXHOUND feloszlik
200X Solid Snake és Otacon megalapítják a Filantrópia (Emberbarátság) nevű anti Metal Gear szervezetet
Ocelot a hiányzó karja helyére Liquid Snake-ét varratja
2007 A Manhattani Tankhajó incidens
Megkezdődik a Big Shell építése a szennyezés eltakarítására
2009 A Big Shell incidens
Solidus Snake halála
A Patrióták egyik MI-je, GW Liquid Ocelot kezébe kerül
2011 Raiden kimenti Sunny-t a Patrióták karmai közül, majd Snake-re és Otaconra bízza a lányt
2012 Raiden a Patrióták fogságába esik, akik kísérletképpen gyakorlatilag kiborggá alakítják a testét
2013 EVA kiszabadítja Raident, aki megszerzi neki Big Boss testét
2014 Liquid Ocelot megkezdi a lázadását a Patrióták ellen









METAL GEAR
AZ 576 KONZOLBAN

METAL GEAR SOLID

Az MGS a PS történelem legintelligensebb, legjobban kitalált, legtökéletesebb játéka. Olyan ötletek és technikai újítások vannak benne, amelyek még a sokat látott játékosokat is minimum megdöbbentik. Már-már az volt az érzésem, hogy ez a program túl van tervezve, túlontúl tökéletes. Egyszerűen sok. Nem lehet feldolgozni és kihasználni azt a sok információt és lehetőséget, ami benne rejlik. Nagyon sok benne a beszéd, a szöveg, melynek megértése nélkül is meg lehet oldani a feladatot, de a töménytelen háttér-információ csak fokozza az élményt. A program kommunikál a játékossal, és tényleg úgy van kitalálva a dolog, mintha mi lennénk ott Snake bőrében.

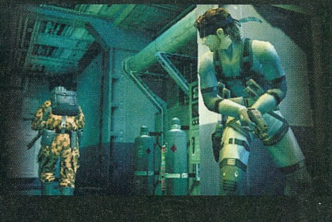
(576 Konzol, 1999/1)



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Az MGS2 (és a MGS is persze) nem egy olyan valami, amit egyáltalán bármilyen megszokott kategóriába be lehetne sorolni anélkül, hogy a kedves „tesztelő" lejáratná magát. Ez nem egy 3D-s akciójáték, mint a Tomb Raider, de nem is egy kaland, mint a Monkey Island. Mind a kettő jó kis game a maga nemében, de azért egy Metal Gear Solidot badarság lenne hozzájuk hasonlítani. Ez nem egy klasszikus értelemben vett „játék", hanem egy interaktív mozi, egy játszható akciófilm, egy… egy… áhh, hát hülye vagyok, mert épp most próbálom én is bekategorizálni. Az MGS az MGS, semmihez sem hasonlítható.

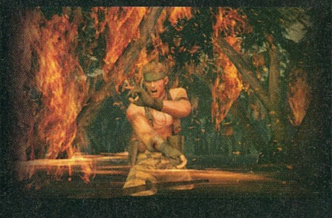
(576 Konzol, 2001/12)



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Az MGS3 olyan szintű továbblépés az MGS-MGS2 által nyújtott színvonalhoz képest, mint amilyen az MGS volt a maga korában. Egy új színt. Egy új dimenzió. Az új mérce. Az MGS3-ban sikerült azt megalkotniuk Kojimáéknak, amit már az MGS2-ben is meg kellett volna: sikerült kifacsarniuk mindent a PS2 hardveréből, sikerült tökéletesen kihasználni a DVD előnyeit a CD-hez képest, és emellé még olyan új ötleteket, olyan eddig még soha nem látott és alkalmazott ideákat raktak a játékba, amivel az MGS3-at egy csapásra beírták a Videojáték Történelem vörös sárkánybőrkötéses nagykönyvébe.

(576 Konzol, 2005/1)





METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION



Huszadik születésnapját ünnepelte idén a Metal Gear sorozat. Amikor 1987-ben az eredetin munkálkodtam, még csak nem is álmodtam arról, hogy végül egy ilyen sokáig fennmaradó szériát hozok létre. Kivétel nélkül minden egyes résznél teljes odaadással vetettem bele magam a dolgok sűrűjébe, azzal a felkiáltással, hogy: „Igen – ez lesz az utolsó."

Valahányszor véget ér a fejlesztési időszak egy játéknál, olyan érzések töltik el a szívemet, melyeket szavakkal kifejezni lehetetlen. Húsz évnyi Metal Gear suhant el mellettem. A Metal Gear saga – melynek középpontjában Solid Snake áll – is felcseperedett, és a Metal Gear Solid 4-ben éri el a tetőpontját.

Húsz évvel ezelőtt azért adtam a hősnek a „Snake", vagyis a „Kígyó" kódnevet, mert azt akartam, hogy úgy tekintsenek rá, mint egy kígyóra, nem pedig úgy, mint egy specifikus alfajra, mint például a piton vagy az anakonda. Snake a játékos virtuális porhüvelye: a személyiségét nem találhattam ki, a szabadságot viszont megadhattam, hogy úgy valósítsa meg magát, amilyen formában csak akarja. A név azért is találó, mert a játékosnak az ellenfél tudta nélkül kellett az idegen területre behatolnia. Persze egy kígyónak néha harcolnia is kell, így született meg az előtag, a „Solid", amely erőt sugároz. A végleges név („Solid Snake") egyensúlyt teremt a két pólus között.

Ez a bizonyos kígyó az elmúlt húsz évben kinőtte a 2D-s sprite kereteit – a játékos énképének szimbólumát –, és teljes egészében háromdimenziós karakterré változott. A folyamatosan fejlődő hardver révén lehetővé vált, hogy a virtuális térben ténylegesen létezzen, több nyelven kommunikáljon a világgal, érzéseit pedig részletes testbeszéddel és arcmimikával fejezze ki. Ha Snake-re úgy tekintünk, mint egy létező személyre, akkor bátran állíthatjuk, hogy elérte azt a kort, mikor a fiú férfivá cseperedik. A személyisége a korával együtt mélyült. Az idő múlásával az egyszerű kígyóból Snake lett – a mi legendás hősünk.

Az elején ez az egész egyáltalán nem volt így eltervezve. A rajongók az elmúlt húsz év során osztoztak Snake kalandjaiban, támogatásuk által a „legenda" végül „felnőtt férfivá" nőtte ki magát. Azonban a hős, akit annyira szeretünk, a negyedik részre öregemberré lett. Ez Snake utolsó nagyjelenete a Metal Gear sagában.

Mit hoz számára a végzet? Pontosan ez az, amit szeretnék bemutatni.

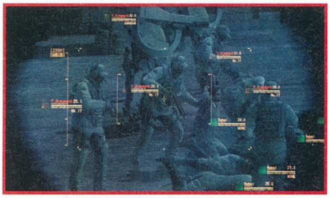
Három és fél évnyi fejlesztés után a Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots végre készen áll arra, hogy kiállja a játékosok próbáját. Amikor megalkottam az MGS2-t, úgy gondoltam, hogy az lesz a sorozat záró epizódja. Amikor az emberek újabb adagot kértek az élményből, hogy jobban megérthessék a játék univerzumát, létrehoztam az MGS3-at. Ám a rajongók nyomása nem enyhült, így a történet most a negyedik epizóddal érhet véget. Az MGS4-ben végre minden szálat elvarrok. Habár a játék önmagában is élvezhető, valójában minden korábbi esemény itt és most fut össze.

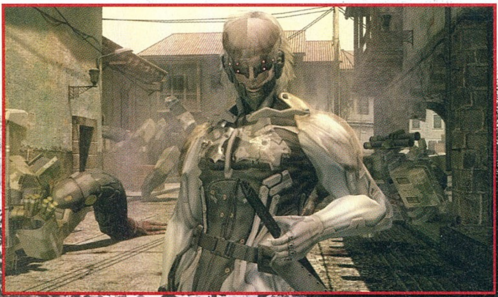
Hideo Kojima

UTOLJÁRA MAR A KÍGYÓ.

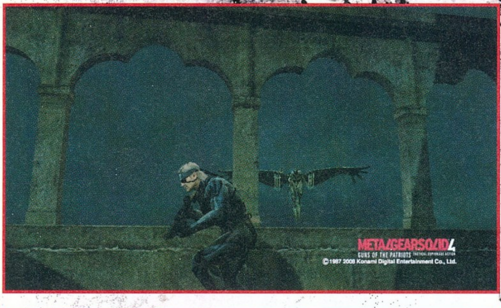
HALÁLOSAT.















VANNAK TÖRTÉNETEK, MELYEKET NEM LEHET SZAVAKBA ÖNTENI

Japán a legendák országa. Biztos vagyok benne, hogy mindannyian hallottatok már a legendás japán becsületről, hazaszeretetről, tisztességről, hagyománytiszteletről, a japán precizitásról, és a legendás japán mesteremberekről. Azt pedig csak remélni merem, hogy mind hallottatok már Hideo Kojimáról, a legendás japán videojáték-rendezőről, a videojáték-történelem egyik legemblematikusabb kultfigurájáról, akinek a Metal Gear sorozatot köszönhetjük.

A japán mesteremberek közül leghíresebbek a kardkészítők. Tényleg, tudjátok, hogyan készül egy klasszikus kard – amit az egyszerűség és közérthetőség kedvéért nevezzünk most *katanának* (persze a dolog ennél sokkal bonyolultabb, hiszen a katana csak egy a sokféle japán történelmi penge közül)? Hihetetlen és utánozhatatlan műgonddal, elhivatottsággal, odaadással, gyakran évekig, vérrel, verítékkel. Nincsenek határidők, nem lehet sietség: a mester addig nem adja ki a fegyvert kezei közül, amíg tökéletesen nem elégedett vele, és azt tartják, a kardkovácsok a lelkük egy darabját is belegyúrják tökéletes fegyvereikbe. A legnemesebb anyagokból, a legősibb, legféltettebb technikákat alkalmazva formálják meg a katanát, ami iránt aztán új gazdája már-már misztikus ragaszkodással és alázattal viseltetik. Ilyen fegyverkovács volt a valaha élt leghíresebb japán mester, Masamune Okazaki.

Hiszem, sőt érzem, hogy Hideo Kojima egy végtelenül hagyománytisztelő japán férfi. Húsz évvel ezelőtt, ambiciózus fiatalemberként lobogó zászlót bontott, és leszúrta lándzsáját a videojátékok csatamezejébe – itt vagyunk! Elhatározta, hogy hazája híres mesterembereinek nyomdokaiba lép, és maradandót alkot – de nem fémből kovácsolva, hanem egy videojáték formájában. Kojima mert nagyot álmodni. Olyan hatalmasat, amihez foghatót csak kevesen mernek.

A Metal Gear saga több részből épül fel, s bár sztorijuk összefüggő, eddig ezek a részek gyakorlatilag külön-külön, egyfajta egyedi megítéléssel (és értékeléssel) éltek a gamer-köztudatban. Most, a negyedik epizód megjelenése után azonban egy csapásra összeáll a sorozat mondanivalója. Olyan ez, mint Tolkien apó örök klasszikusa, a Gyűrűk Ura trilógia. Lehet azon elmélkedni, hogy melyik könyv a legjobb, legizgalmasabb, legérdekesebb. Lehet, de nem érdemes. Mert ahogy a Gyűrűk Ura történet nem létezhet a Helm-szurdok csatája, vagy Boromir nélkül, úgy a Metal Gear sztori sem lehet teljes mondjuk Raiden elvételével, vagy valamelyik rész kihagyásával, esetleg lenézésével. Most, az MGS4 ismeretében nincs más választásunk, mint újraértékelni eddigi gondolatainkat, véleményünket a korábbi epizódokról és karakterekről, hiszen az történt, hogy most egy csapásra minden megváltozott, új értelmet kapott, új megvilágításba került.
Kojima tulajdonképpen mindent úgy csinált, ahogy a hagyományok diktálták. A Metal Gear 1-2, a két legelső rész volt gyakorlatilag a „meditációs fázis", amikor megtervezte és kitalálta, hogy hogy néz majd ki az ő kardja. A playstationös Metal Gear Solid az alap, a lehető legjobb minőségű fém, a legkeményebb, legnemesebb alapanyag kiválasztásának és feldolgozásának felel meg. Az MGS2-ben aztán a nyers, kezeletlen anyagból pazar, erős pengét kovácsolt, fényesre csiszolta, borotvaélesre fente. De még korántsem volt készen. Létrehozta a harmadik fontos összetevőt, az MGS3-at, ami tulajdonképpen a fegyver díszes és patinás markolata, a kiindulópont, ami a fémet kézben tartja, ami fogást ad neki. Most pedig, húsz év után végre elkészült a díszes hüvely is, az MGS4, amely magába fogadja a csodálatos fegyvert. A mester elvégezte a munkát. *A katana teljes egésszé lett.*

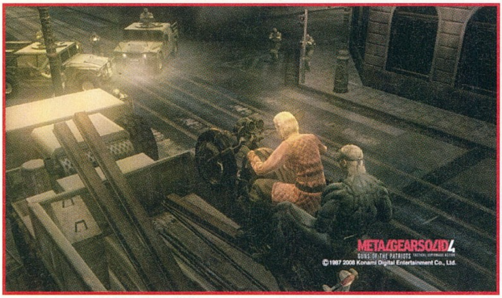
Hideo Kojima korunk Masamune Okazakija. A Metal Gear sorozat életének főműve, az ő legendás katanája. Most átnyújtja neked, megadja a lehetőséget, hogy sok-sok dicsőséges és felejthetetlen csatát vívj meg vele. Amikor aztán a harcoktól megfáradva a polcodra teszed, és később ránézel, mindig emlékezni fogsz hőstetteidre, és boldogság önti majd el a szíved. Úgy gondolom, ennél többet egy videojáték nem adhat. Nincs is szükség ennél többre.

NEM VAGYOK HŐS, SOSEM VOLTAM. CSAK EGY ÖREG GYILKOS VAGYOK

A Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots egyáltalán nem biztos, hogy a Metal Gear saga záróakkordja, az viszont feltételezhető, hogy Kojima utolsó MGS játéka, és egyben Solid Snake végső harca, történetének lezárása. De nem csak az övé. Az MGS4 választ ad a rajongók eddig összegyűlt minden kérdésére, a véglegekig – és ezt most a szó legszorosabb értelmében értsétek – kiszolgálva igényeiket. Kerekké, egésszé teszi az eddig foghíjas sztorit, elvarrja a









szálakat, tisztázza a vitás helyzeteket, és minden egyes eddig megismert főszereplő életét is keretbe foglalja. Ismétlem: *mindenkiét*. Új értelmet kap a jó és rossz figurája, a pozitív és negatív hős fogalma, és a három konzolgenerációt átívelő játéksorozat főszereplőinek sorsa – élete – a szemünk előtt teljesedik be. Megrázó és felemelő – sőt, néha e kettő kombinációja – találkozásoknak, szétválásoknak, drámának és komédiának, életnek és halálnak, kezdetnek és végzetnek lesz szem- és fültanúja az, aki végigjátssza az MGS4-et.

Kojima úgy játszik a gamer érzelmeivel az MGS4-ben, mint egy hárfán. Minden húrt megpendít. Öröm és bánat, szeretet és gyűlölet, remény és kilátástalanság, harag és boldogság, bátorság és félelem keveredik a történetben, a játékos szívében, fejében. Nem titok: az MGS4 elsősorban a megszállott Metal Gear rajongók játéka, amely a végtelenségig tele van szőve nekik szánt, direkt és indirekt, célzott és rejtett utalásokkal, és ahogy azt Liquid kollégám szokta volt mondani, pajkos „kikacsintásokkal", ugyanakkor elég megnyerő ahhoz, hogy az új gémerek is örömüket lelhessék benne. Egy bizonyos fokig… ha igényük van az ilyesfajta szórakozásra.

Mert mindezek ellenére az MGS4 még mindig nagyon rétegjáték. Túl mély, túl velős, túl komplex, túl egyedi, túl sok ahhoz, hogy az átlagjátékos teljes egészében, teljes pompájában be legyen képes fogadni, hogy élvezni tudja – de nincs is ezzel semmi baj. Senkit sem szabad elítélni azért, mert nem tetszik neki a Metal Gear világa, filozófiája, megvalósítása, stílusa. A katana halálpontos fegyver, de nem mindenki kezében az, és az is előfordulhat, hogy egy harcos inkább a hatlövetűt választja – ettől ő még nem lesz rosszabb. Az emberek többsége az egyszerű, könnyen érthető helyzeteket, tiszta érzéseket, a tipikus konklúziókat szereti, nem kedvelik az olyan szituációkat, ahol gondolkodni kell jó és rossz szerepén, és a végletes érzelmek – melyekből az MGS4-ben bőven akad – is taszítóan hathatnak némelyekre. Pedig sírni – egyedül – vagy nevetni – amikor veled nevet a világ – nem ciki. „Száguldani, lőni, sikert aratni" – ez most 2008-ban a (casual) videojátékozás uralkodó szentháromsága, és ebbe a kategóriába Metal Gear egyszerűen nem fér bele. A rajongók viszont… nos, ők a Mennyországban érzik majd magukat, egyik pillanatban könnyeikkel, a másikban pattanásig feszült idegeikkel küszködve.

A Metal Gear saga mondanivalója eleve bonyolult téma, a végkifejlethez vezető út pedig hosszú és rögös. Amikor azonban a végjátékban szemed láttára állnak össze a mozaikdarabkák, amikor megérted az összefüggéseket, a kapcsolatokat régi és új szereplők között, amikor ismert és ismeretlen figurák bukkannak fel, amikor tátott szájjal nézed majd a váratlan eseményeket, és hitetlenkedve szembesülsz a valósággal, akkor egy nagyon komoly, sőt, állítom felejthetetlen élménnyel leszel gazdagabb. Azt fogod majd mondani: „Igen, erre megérte ennyit várni!"

Az MGS4 egy epikus game, mégpedig minden egyes alkotóelemében. A játékba merülve hamar rájössz, hogy Kojimának az eddigi részeknél nem a saját fantáziája szabott korlátot, hanem kizárólag a hardver (talán nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, ezt az MGS4 egyik fejezete ékesen bizonyítja majd). Elsöprő nextgen látvány, fantasztikus térhatású hang, és a lehetőségek valóban végtelen tárháza vár rád, habitusodhoz és játékstílusodhoz igazítva, teljes szabadságot adva a kezedbe, mindez egy semmihez sem hasonlítható sztoriba ágyazva.

Szinte hihetetlen, de az MGS4 egyesíti az összes eddigi Metal Gear játék esszenciáját, tipikus ismérveiket, mindegyikből egyenként kiemelve, átvéve, reflektorfénybe állítva a legjellemzőbb elemeket, viszont teljesen új, modern köntösbe öltöztetve, és egy kis extrával megfejelve azokat. Játszol vele, és egyik ámulatból a másikba esel; minden itt van, amit a különböző részekben megszerettél, csak most egy tető alatt: lopakodás többféle kivitelben és megvalósításban, kúszás-mászás, pusztakezes és fegyveres harc, titkok, érdekességek, apró nüanszok, gyűjthető különlegességek.

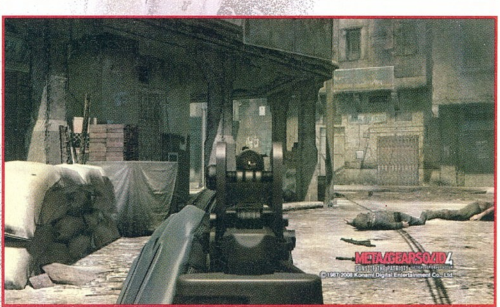
Jó lenne ezekről bővebben beszélni, de természetesen meghagyom a felfedezés és rácsodálkozás őszinte élményét nektek; azoknak, akik még nem vásárolták meg a programot. Már a kezdőképernyő hangulata is olyan páratlan, hogy egyszerűen beleborzong az ember… hát még ami utána következik!

LA-LI-LU-LE-LO

Idézhetném a játék bevezetőjét, mely szerint „valahol a közeli jövőben" járunk, de inkább pontosítok: kilenc évvel az MGS2 történései után vagyunk, 2014-ben. A világ és vele a háború megváltozott. A csatamezők nyitott piacokká váltak. A harc nem nemzetekről, ideológiákról, népcsoportokról, vagy nyersanyagokról szól már, sőt nem is a pénzről, hanem valami sokkal félelmetesebb dologról: a hatalomról. Az emberélet egyszerű üzleti tényező. Bérhadseregek, zsoldos csapatok küzdenek egymással a világ több pontján. A katonák













személyre kódolt felszerelést és fegyvereket használnak, a beléjük oltott nanomasinák, azaz mesterséges sejtek által pedig minden életfunkciójuk nyomon követhető, sőt, irányítható. Aki a nanomasinákat irányítja, az uralja a csatamezőt is, aki pedig a háborút uralja, annak ott a kezében a totális hatalom, az abszolút kontroll.

Az időközben visszavonult Solid Snake átkos vérvonalának köszönhetően a természetesnél sokkal gyorsabban öregszik. A végső nyugalom azonban még nem jött el számára. Hajdani felettese, Roy Campbell és régi barátja, Hal „Otacon" Emmerich fontos és ijesztő hírt hoz neki: a Közel-Keleten felbukkant régi ellenfele, Liquid Ocelot, aki Big Boss hajdani nagy álmát akarja beteljesíteni.

A fáradt, öreg harci kutya utolsó bevetésére indul...

ÖREG KUTYA, ÚJ TRÜKKÖK

Mint mondottam, az MGS4 minden, ami eddig a Metal Gear volt, ugyanakkor minden új. A kezelés alapfunkciói ismerősek lesznek, de Snake trükk-arzenálja, felszerelése természetesen új dolgokkal is bővült. Az irányítás részletes ismertetésétől most két okból is eltekintenék: egyrészről a játék folyamatosan, barátságosan adagolja az információkat, azaz fokozatosan hozza formába a playert, másrészről az MGS4 fantasztikus gyakorlórendszerrel rendelkezik. A gépkönyv szokás szerint teljesen részletesen foglalkozik mindennel, emellett pedig a játékon belül is bármikor megtekinthető egy hihetetlenül ötletes, animált tutorial, ami lépésről-lépésre, kis ábrák segítségével magyarázza el a furfangosabb trükköket, különösképpen a CQC, azaz a közelharci fogásokat. Emellett található a főmenüben egy virtuális lőtér is, ahol a már megszerzett fegyverek tulajdonságait lehet tesztelni, kezelésüket gyakorolni.

Gondoljunk csak a katanára: csodálatos és halálos fegyver – ha értő kezekbe kerül. Ilyen az MGS4 is. Ahogy szokod, ahogy gyakorlod, úgy válsz a mesterévé. Ahogy haladsz a történetben, sőt, a többszöri végigjátszások alkalmával egy komoly tanulási folyamaton esel át, ami hamarosan meghozza gyümölcsét: a harc, a lopakodás, a továbbjutás nem kihívás lesz többé, hanem élvezet. Elkezdhetsz szórakozni, mókázni, kísérletezni – és ez nagyon nagy dolog!

Lerágott csont, mégis elmondom újra: az MGS4 nem – mint ahogy a korábbi részek sem – egy végigjátszásra készült. Rajongó vagy? Emlékszel még a többi rész sokszori újranyúzásaira? Nos, most emelj mindent a négyzetre! Egy menet itt csak pont arra elég, hogy megismerd a sztori végét. Aztán, ha már leülepedtek a gondolataid, nekiállsz újra, mert látni akarod azokat a kis „visszaemlékezéseket", amelyeket esetleg elhagytál vagy elnéztél – mondjuk azért, mert egy-egy átvezető film alkalmával balga módon leraktad a kontrollert a kezedből. Sőt, most végre új megvilágításba is helyezhetsz bizonyos jeleneteket, hisz az MGS4-ben ilyenek is vannak: választható kameraállások és nézőpontok! Sőt, tovább megyek: kipróbálsz más, alternatív útvonalakat is, mert bár a játék nem ad végtelen szabadságot – jellegénél fogva nem is adhat, hisz hogyan is memorizálhatnád például másképp az ellenséges őrjáratokat? –, de mégis van lehetőség kitérők tételére, sőt, új átkötő filmek elcsípésére. Az MGS4 annak ellenére, hogy a legtöbb pályán az A-ból B-be jutás az alapfeladat, nem egy „csőben haladós" játék, hanem elég szabadságot ad a kezedbe ahhoz, hogy a sokadik nekifutásra is jól érezd magad.

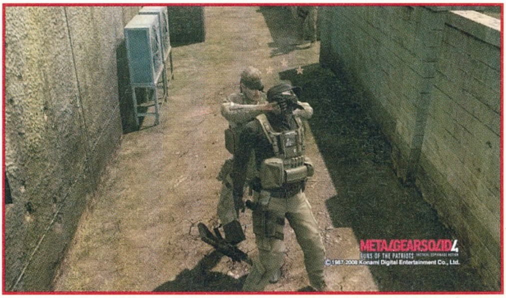
Ennyi? Nem! Tegyük fel, hogy már mindet láttál a történetből: most jöhetnek a különböző harcmodorok, a helyzetek eltérő megoldásai. Ezekből, szépítés nélkül, tényleg számtalan van. Fegyverrel vagy gyilok nélkül, kábítással vagy bunyóval, álruhában vagy álcázással, a különböző spéci felszerelések bevetésével – minden csak rajtad áll, tőled függ, azt hozol ki a szitukból, amit csak akarsz és tudsz.

A játék végén pontos értékelést kapsz teljesítményedről, és különböző „díjakkal" tüntetnek ki, melyek egy-egy állathoz vannak kötve. Ez a rajongók Mekkája. Rágyúrhatsz a gyorsaságra, a nehézségi szintekre, a végigjátszási időre, nulla riasztásra vagy halálra, EÜ csomag nélküli győzelemre, fegyverek és tárgyak gyűjtésére. De vannak kifejezetten trükkös, sőt vicces medálok is: a sikeres közelharci fogásokért, fejlövésekért, késelésekért, a baráti csapatokkal kialakított jó kapcsolatért, motozásokért, dobozban rejtőzésért, lapulásért, függeszkedésért, gurulásért – felsorolni is nehéz, hisz 40-féle elismerés vár arra, hogy a sokszori végigjátszások során megszerezd őket.

A szavatosság tehát több, mint kielégítő, de az MGS4 még ennél is többet tartogat azoknak, akik bitjeire akarják cincálni a játékot: gyűjthető, kutatható, elnyerhető felszereléseket és tárgyakat, klasszikus Metal Gear muzsikákat, különleges fegyvereket.

Hihetetlenül hangzik, de nem az, hanem valóság: az MGS4 olyan változatosságot kínál, hogy könnyen előállhat az a











helyzet is, hogy még a játékot jól ismerő playerek sem találnak meg benne minden titkot, rejtett kis momentumot, történést. Látni fogod, rá fogsz jönni – akár az általunk közölt leírás alapján, vagy a többi rajongó felfedezéseit olvasva a neten –, hogy olyan dolgok is vannak az MGS4-ben, amiket magadtól soha az életben nem találtál volna meg, mert egyszerűen eszedbe sem jutott volna ott/úgy keresni. Mire jó például egy szoborcsoport, vagy egy ottfelejtett távirányító, és milyen veszélyei vannak, ha egy magán épp könnyíteni akaró fickó közelében rejtőzöl el egy bokorban...

A HÁBORÚ MEGVÁLTOZOTT

Az MGS4 alapkoncepciója némileg futurisztikus jövőképet vázol fel: kisebb zsoldos csapatok küzdenek egymás ellen a világ több pontján, Snake pedig kvázi „kívülállóként" végzi a dolgát közöttük. A jól felszerelt PMC erők azonban mindig ellenfelek, a kissé szakadtabb milícia harcosaival viszont kifejezetten baráti kapcsolatot is ki lehet alakítani, sőt, akár segíteni, tápolni is tudod őket a harcban. Ez az opció fantasztikusan változatos lehetőségeket és helyzeteket eredményezhet, hisz Snake – arzenáljának hála – egészen brutális csapásokra is képes, nehézfegyvereket, sőt, akár tüzérséget is bevetve, és a szorult helyzetben levő lázadókat több esetben is ki tudja húzni a csávából. Persze, csak ha akarja...

Még a fejlesztési stádiumban beszélt arról Kojima, hogy „interaktív" csatamezőket képzelt el a negyedik részhez. Nos, ezt páran talán félreértették, és az is lehetséges, hogy végül – a 3 éves fejlesztési idő, a több száz serényen dolgozó alkalmazott, és a sokmilliós költségek ellenére – nem sikerült mindent megvalósítani. Vannak azonban egészen fantasztikus hangulatfokozó dolgok: háttérben összeomló épületek, közeledben robbanó civil járművek, sőt, ha úgy tartja úri kedved, még az ellenfél harci gépeit is megtámadhatod, megváltoztatva ezzel a csata kimenetelét. Mi ez, ha nem interaktivitás?

A negyedik Metal Gear szereplőgárdájára nincs más szó, mint ez: pazar. Senki sem hiányzik. Akit nem ismertél, most megismered, akit csak elképzeltél, most láthatod. Egészen hihetetlenül kitalált, parádés új főellenfeleink – és hozzájuk kapcsolódó monumentális, a sorozatra annyira jellemző párbajok – is vannak, akik ezúttal nem jellemükkel, karakterükkel erősítik a sztorit, és lopják be magukat a gamerek szívébe, hanem történetükkel, sorsukkal. Ha egy kis időt szánsz arra, hogy igazán odafigyelj rájuk, megrázó, húsba maró üzenet tárul fel előtted.

Az MGS4 első nekifutásra körülbelül 20 óra játékidőt ad az átvezető filmekkel együtt, melyekből bődületesen sok – több órányi! – van. Van, aki 17, van, aki 25 alatt tolja végig elsőre. A program minden fejezet előtt pár perces installálással kezd, ez a szünet pont arra jó, hogy kicsit pihenj – már ha valaki egyben akarja elfogyasztani a tortát. Menteni bármikor, akárhányszor lehet, de mindig csak az adott szakasz elején kezdhetsz visszatöltés esetén.

A játékmenet gyakorlatilag ugyanaz maradt, mint eddig, bár minden fel van tuningolva. A kezelés rendkívül baráti, sőt közel tökéletes – egy sportautó többfokozatú kézi váltójaként tudnám leginkább aposztrofálni: az „egyes" Snake mozgatása, második sebesség a fegyverhasználat, harmadik a pusztakezes CQC, a negyedik pedig a magasabb szintű trükközés, például testmotozások, feltartások, lefegyverzések, komplikáltabb testhelyzetek (pl. háton fekvős harc), kifejezetten speciális felszerelések alkalmazása. Ha akarsz, haladhatsz alacsony fokozatban, azonban ha már megismerted a versenypályát, nyugodtan válts feljebb is! A játék immár teljes pompájában kihasználja az FPS nézet opcióját is, így ha arra van ingerenciád, szinte a teljes történetet végigtolhatod saját szemszögből.

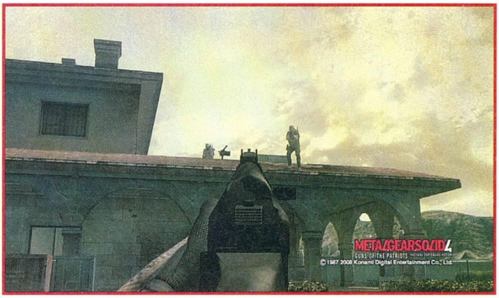
A program négy nehézségi fokozatban játszható. Az őrök száma, ébersége, szaglása, az észlelési távolságuk, a sebzésük erőssége, a felszedhető tárgyak száma, valamint a nálad levő felszerelés mennyisége az, amiben a szintek különböznek.

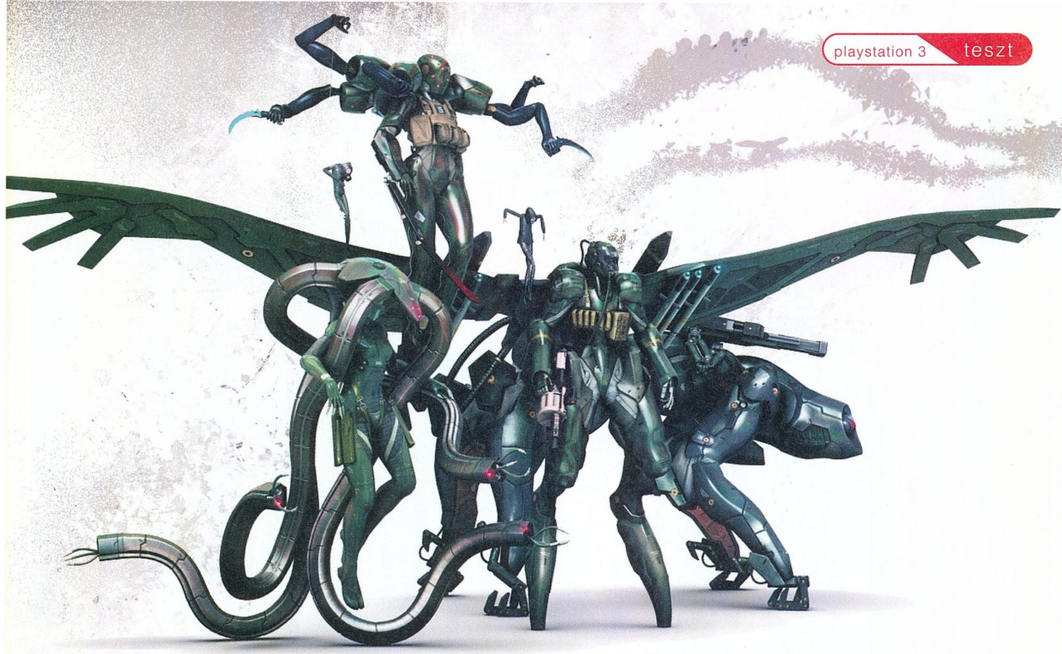
Az MGS4 az első olyan epizód, ami teljes értékű internetes multiplayer opciót is tartalmaz: ez a Metal Gear Online. Mivel ez a rész szinte külön életet él, és a Metal Gear univerzumban abszolút újdonságnak számít – egyébként sincs sok japán gyártású online shooter game, arrafelé nem divat –, itt pár oldallal hátrébb olvashattok róla bővebben, Wilson barátom tálalásában.

FÉLJÉTEK HÁT A PATRIÓTÁK FEGYVEREIT!

Gyakorlatilag az MGS4 játékmenetének legnagyobb és legfontosabb újítása Snake „Octocamo" felszerelése. Ez az elképesztő álcázó ruha mindig felveszi az adott környezet textúráját, növelve ezzel emberünk rejtőzködő képességét. Szintén fontos, gyakran használt új kütyü a „Solid Eye" nevű szemkötő, ami három funkcióval is bír: távcső, azonosító radar, és hőképet is mutat egyben. Igen, újra van radar, de nem abban a formában,











ahogy azt az első epizódban láthattuk: segít ugyan a tájékozódásban, de csak annyira, hogy a kellő izgalom megmaradjon. Fontos szerepet tölt be Snake pszichés állapota is, ami a harci helyzetektől, eseményektől függően nő vagy csökken.

Az MGS4 elképesztően sokszínű fegyverarzenáljáról – 70! – külön könyvet lehetne írni. Minden cucc a végletekig ki van dolgozva, tulajdonságaik, erősségeik, gyengeségeik eltérőek. Most aztán tényleg azt használsz, amihez csak kedved van – és amit már megszereztél. Van itt minden a pisztolyoktól a rakétavetőig, ezeken felül pedig gránátok, aknák, robbanóanyagok széles skálája áll rendelkezésedre. De ha mindez még nem elégítené ki a fegyverek iránt érzett perverzióidat, ott a tuningolás lehetősége is – lámpa, hangtompító, távcső, lézerirányzék, stb. –, a többféle választható, található és vásárolható muníció pedig abszolút maximálissá teszi a változatosságot. A fegyvertémának – sőt, most egy kicsit árulkodok: adásvételnek – a játékban külön karaktere is van, de az ő megismerése már a te feladatod lesz…

Nem beszéltem még a nem fegyvernek minősülő tárgyakról: megtalálod az elmaradhatatlan bagót, mindenféle EÜ csomagot, Apple iPodot, fényképezőt (fontos kellék!), és még egy szuperintelligens kis társ is szegődik majd melléd a harcban, „aki" a játékélmény olyan szinten új dimenzióját nyitja meg, hogy akár „játék a játékban" jelzőt is ráakaszthatjuk.

A LEGENDÁK SOSEM HALNAK MEG

A Metal Gear Solid 4 számomra az a program, melynek értékelésekor nem szívesen mennék bele semmiféle kommersz, általános körülírásokba, frázispuffogtatásokba, és az indulatkeltő hasonlításokat is elkerülném, szerintem ennél ugyanis sokkal többet érdemel – a játék is, és szülőapja is. Hideo Kojima ugyanis alázatos és szerény ember, aki mindig elégedetlen magával, soha nem ad beképzelt hangú interjúkat, és tiszteli piaci vetélytársait. Egy zseni.

Engem az MGS4 első másodpercétől az utolsóig elvarázsolt, transzba ejtett. Amikor a bevezető film, amit összeszoruló szívvel néztem végig, egyszer csak átfolyt irányítható akcióba, levegő után kapkodtam. Amikor először meghallottam David Hayter szinkronhangját, gyermekként örvendeztem. Amikor láttam a valós idejű, az általam használt felszerelésekkel együtt alakuló átvezető animációkat, a tényleg megdöbbentő technikai megoldásokat, amikor meghallottam a kimondhatatlanul csodálatos új és klasszikus zenéket, hanghatásokat, tátott szájjal, lelkendezve bámultam a grandiózus jeleneteket, mindig azt kérdeztem magamtól: „Úristen, hova lehet ezt még fokozni?" – és lehetett, méghozzá kozmikus magasságokig. Amikor lépésről-lépésre megértettem a történet összefüggéseit, amikor láttam a drámai képsorokat, amikor minden összeomlott, és hőseim reményének utolsó halvány sugara is a szemeim előtt foszlott szét, őszintén zokogtam. Amikor pedig a végjátékban valóban az én kezemben volt a lehetőség, hogy segítsek, akkor teljes erőmből küzdöttem, úgy, mintha én magam lennék a valaha élt legnagyobb katona, Big Boss vére – Solid Snake. Soha nem láttam, vagy éreztem még ehhez hasonlót videojátékkal kapcsolatban.

Grafika, játszhatóság, szavatosság, zene és hangok csúcsminőségben, elsöprő hangulattal párosítva: ez a Guns of the Patriots. Nagyon sok szép élményt adott nekem Hideo Kojima, amit talán ezzel a teszttel valamennyire meg tudok köszönni neki.

Az MGS4-re nem lehet mást mondani, csak annyit, hogy a jelenlegi generáció legnagyobb műgonddal összerakott játéka. Nem minden téren tökéletes, nem minden szempontból a legjobb, nem hibátlan; hisz nem is lehet az. Húsz év alatt a sorozat a játékosokkal, rajongókkal együtt változott, és érett be, mint a legnemesebb borok. Pontosan olyan, mint egy gyönyörű japán katana – gyönyörködni lehet benne, és tisztelni, elismerve azt az akár magasztosnak is nevezhető eszmei mondanivalót, amit megtestesít.

(Emlékeztek a Mennyei Királyság című film híres jelenetére, amikor Balian megkérdi Saladint Jeruzsálemről?)

Mi tulajdonképpen a Metal Gear saga? Semmi. És minden!

Martin

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

KONAMI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2-16 online), 4.6 gb hdd, 720p, dolby digital

✔ metal gear gyönyördózis
X ez a szer nem hat mindenkire

10 pont



METAL GEAR ONLINE

Japán rendező, eurázsiai környezet, amerikai társproducer, nyugati kultstátusz: ha létezik ténylegesen multikultúrális játék vagy sorozat, akkor az mindenképp a Metal Gear Solid. A negyedik rész emeli a tétet, gyakorlatilag ez egész világot bejárja, így miért is ne tenné szó szerint is? Meg is teszi, az MGS3 Subsistence kiadása mellé csapott kísérleti jellegű online módozat a hosszúra nyúlt MGS4 project alatt kikupálódott, hogy végül teljes értékű, de önálló csomagolásban nem részesülő kiegészítőként tolja ki a pazar negyedik rész szavatosságát. Majdnem tökéletesen.

A HÁBORÚ SOSEM VÁLTOZIK

A **Metal Gear Online** eredetileg önálló, dobozos kiadványnak indult, ám végül nem jutott rá annyi idő, ami elegendő tartalommal szolgált volna egy teljes értékű játékhoz: az MGS4 mellé csapott MGO lényegében csak egy váz, annak viszont remek. Feltéve, ha sikerül odáig eljutni: a bétateszt követelményei között szereplő Konami ID itt is alapfeltétel. Szerencsére gördülékenyebb regisztrációs procedúra mellett lehet megszerezni, a rendszer most már nem roskad magába, de a PlayStation ID-n felüli külön Konami és Game ID felhasználónév/jelszó továbbra is kényelmetlen és felesleges, de nem áthidalhatatlan akadály. Nem úgy, mint a fizetés, és akkor jöjjön is rögtön a feketeleves: a Metal Gear Online váz. Nem csak azért, mert a hasonszőrű multiplayer porciókhoz képest nem dúskál annyira a térképekben, de azért is, mert már a bevezető képernyőn közli, hogy itt bizony a további dolgokért fizetni kell. Mit jelent ez a gyakorlatban? Azt semmiképp, hogy ettől még ne lehetne elérni az online hadszínteret – a Metal Gear Online a dobozból kitéve teljes egészében használható, lekorlátozva nincsen, az öldöklés ingyen és bérmentve folyhat teljesen szabadon. A pénztárca mélyére nyúlni csak akkor kell, ha valaki egynél több karaktert szeretne használni, vagy ha később olyan új dolgokra vágyik, mint az előre rögzített hangüzenetek, kemoflázsok és egyebek. Az igazi mánusz? A fizetés itthonról nem igazán megoldott, a Konami komoly hangsúlyt fektet a szabályok betartására, így csak abból lehet gazdálkodni, ami van.

Nem mintha lenne bármi baj is a Metal Gear Online-nal, sőt, logikus és remek továbbgondolása a Subsistence-be pakolt kísérletnek. Nem drasztikus előrelépés, de remek online shooter a Metal Gear univerzumban, szorosan kötődve az MGS4 történetéhez és világához. Az MGO részletes karaktergenerálással indít, ahol több előre legyártott elemből állítható össze a kívánt zsoldoskatona. Fejszerkezet, ruházat, minden stimmel, van viszont egy roppant érdekes újdonság: skillek, azaz képességek. Az MGO alapból 4 pontot oszt ki, amit skillekre lehet költeni. Milyen képességek vannak? Például jobb célzást biztosító fejlettebb fegyverkezelés, megnövelt futási sebesség, az ellenfelet a stukkerétől és tárgyaitól megfosztani képes motozás és így tovább. Mindez több szinten, igencsak méretes kelléktárral: ha sikerül egy összeszokott csapatot létrehozni, akkor ezzel aztán lehet trükközni, hiszen az eltérő leosztással különösebb gond nélkül állítható össze olyan klán, amely előtt nincs akadály.

Merthogy az MGO modern online multiplayer őrülethez méltóan nagyon erősen épít a szervezettségre. Klánt alapítani helyes módon nem azonnal, hanem 20 óra játékidő és a 3. szint elérése után lehet. Érdemes is, hiszen az MGO szinte összes játékmódja a maximális 16 fő támogatásával szerepel. A klasszikus Deatmatch és Team Deathmatch egyértelmű, az a csapat nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze a másik ólommal való feltöltésével. A Base Mission a szokásos „tartsd addig a pálya egy bizonyos pontját, ameddig csak tudod" elven működik, a Rescue Mission lényegében a CTF-nek felel meg csak itt nem zászlót, hanem egy kacsát kell elorozni. A Capture Mission ennek a kissé bonyolultabb variánsa, itt rögtön két tárgy is van, amit a saját bázisra kell eljuttatni, majd ott tartani a pontgyűjtés miatt. Az igazi attrakció és a Metal Gear Online fénypontja a Sneaking Mission. Alapjáraton Team Deatmatch, kettő nagyobb csavarral. A csapatok ugyan egymást irtják, ám körönként egy játékos magát Snake-et irányíthatja. Snake feladata a két csapat dögcédulájának begyűjtése, ehhez pedig mindent megkap: mind az egyszemélyes játékmódból már ismerős tárgyakat (kartondoboz, hordó), mind az ott lévő Octocamot, ami igazán hatásos, Snake tényleg képes beolvadni a környezetbe. A második csavar a Metal Gear MK II szerepeltetése, 11 fő felett egy másik szerencsés a kis robotot irányíthatja, amivel bárkit lesokkolhat vagy láthatatlanná válhat, segítve ezzel Snake-et vagy bármelyik csapatot. Nyerni Snake többszöri legyőzésével vagy a lehető legtöbb kill megszerzésével lehet. Snake-nek nincs könnyű dolga, bármelyik csapatot is pécézi ki garantáltan lopakodnia kell, mert a SOP mindent felfed.

NANOMASINÁK

Mi az a SOP? Nanotechnológiára épülő interaktív térképrendszer, amely valós időben közvetíti az észrevett ellenfelek és a társak pozícióját. A SOP-ot bekapcsolni egyszerűen, egy társ hátára csapva lehet, onnantól pedig remek segítséget nyújt a









harcban, különösen, ha a skillek jól vannak beállítva: ha egy csapattárs rendelkezik például az aknafelderítés képességével, akkor az általa megtalált töltetek mindegyike megjelenik a pályán a SOP révén. Érthető? Remélhetőleg igen, a gyakorlatban remekül működik és nagyon hatásos, leginkább, ha értékes Drebin pontokról van szó. Merthogy a szimpatikus fegyverárus az online harctéren is képviselteti magát, feltéve, ha az opció be van kapcsolva. Drebin pont gyilkolással gyűjthető és itt is hatékonyabb, precízebb felszerelésre fordítható. Ilyen értékes kiegészíthető lehet a pornómagazin, amely azonnal elvonja bárki figyelmét, lehetetlenné téve nekik az irányítást, passzív célpontot szolgáltatva a csapda kiötlőjének – hasonló kategóriába esik a SOP megzavarása, amely egy csapásra képes kiiktatni az ellenfél rendszerét. Trükközni lehet és kell is, az MGO csataterei nagyok, remek rejtőzködési lehetőséget nyújtanak, a 16 fő könnyedén el tud bújni bárhol. Nem mintha szüksége lenne rá, a fegyverarzenál hatalmas és elvégre lövöldéről van szó – kár, hogy az irányítás erre még nem jött rá.

Az MGO alapjáraton az MGS4 kiosztását használja, ami ugyan megszokható, de messze nem tökéletes, különösen akkor nem mikor villámgyors reakciókra lenne szükség. Fegyvert váltani a két oldalsó menüvel pedig messze nem az, főleg ha gránátdobásról van szó, főleg, mert minden egyes gomb rendelkezik valami funkcióval. Ez különösen akkor jelent kisebb akadályt, mikor FPS módba kellene váltani: ehhez nem csak az L1, de a Háromszög és a tüzeléshez az R1 lenyomása is szükséges, ami nem csak leírva, de a gyakorlatban is kissé irritáló. Megszokható, de lehetett volna sokkal jobb is. Alternatíva? Automatikus célzás, amely ugyan precíz, de megöli a sikerélményt, és csak azok verhetik a mellüket a tudásukra, akik másképp nem boldogulnak: szerencsére az opció a legtöbb szerveren alapból le van tiltva, így mindenki a saját tudása szerint boldogulhat.

PROBLÉMÁK

Azonos szintű játékosokat találni nem nehéz, a MGO több mint fél tucat szerveren zajlik, a listából mazsolázni nem jelent különösebb megerőltetést, bár egy részletesebb szűrő nem ártana. Ám a legnagyobb probléma nem ezzel, hanem az automatikus meccskeresővel van, ami emberi időn belül képtelen egy megfelelő partit összeválogatni, hosszú-hosszú percekig (akár negyed óráig is) képes szöszmötölni, mire megtalálja az ideális partnereket. Később ez nehézséget csak a nagyobb szintek elérése után okozhat, lévén onnantól kezdve a kezdőkkel a tudást összemérni fizikailag lehetetlen. Tapasztalatot megosztani viszont lehet, méghozzá többféleképpen is, az interaktív tutoriallal bárkinek átadható a megszerzett tudás, de az MGO mindennemű kommunikációt ismert: szöveg és hang alapú társalgás egyaránt lehetséges, sőt, a Metal Gear Online hivatalos támogatást élvez a Konami egy aloldalaként, olyan sokrétű funkciókat nyújtva az aktív játékosoknak, mint a fórumrendszer, ahol remekül lehet tapasztalatot cserélni a legjobb felszerelésről, pályáról.

Térképből van bőven: az MGO szemezget az MGS3 klasszikus pályáiból is, de többé-kevésbé az új helyszínkínálatból építkezik. Kár, hogy nem túl jól, a legtöbb map funkcionális ugyan, de semmiképp sem látványos, változatos vagy teljesen átgondolt. Minden szögletes, mintha négyzetekből és téglalapokból épült volna fel, túlságosan sok az ismétlődő elem, ami nagyon megnehezíti a tájékozódást, plusz a színválaszték sem éppen a szivárvány egészének felkarolásáról ismert. Mindenképp hangulatfokozó lett volna az olyan klasszikus helyszíneket elővenni, mint az MGS1 bázisa, az MGS2 tankerének nagyobb terei: talán majd egy későbbi fizetős tartalmi frissítésben.

SZOLÍD KÍGYÓ

A Metal Gear Online érdekes, szórakoztató és bővelkedik a kihívásban, de nem véletlenül nem önálló produktum: semmiképp sem említhető egy lapon a teljes egészében multiplayer centrikus játékokkal. Többé-kevésbé ingyenes kiegészítő, az MGS4 netkábelre kötve – nem elég változatos, nem eléggé kidolgozott ahhoz, hogy szélesebb közönséget szólítson meg, olyanokat, akik a napi teendők mellett komoly játékórákat áldoznak a Warhawkba, az Unreal Tournament III-ba vagy a Team Fortress 2-be. A rajongói igényeket tökéletesen kiszolgálja, a folyamatos frissítésekkel hosszútávon is megállja a helyét, de a teljes körű és kifogástalan online Metal Gear élmény még várat magára.

W









HOMEMADE MEGASZTÁR





Manapság már bárkiből lehet sztár. Felpakolhatod magad az internetre, ahol aztán még a legbénábbak is érvényesülhetnek kisebb rajongói csoportok előtt; bemutatkozhatsz a legbotrányosabb és primitívebb tévévetélkedők keretein belül; vagy választhatod a minőségibb műsorokat, amelyeknél azért szintén nincs olyan magasan az a bizonyos léc. Jelenleg a sztárok korát éljük, így nem is meglepő, amikor sehonnan jött előadók nyerik a megmérettetéseket, söt még talán életrajzi film is készül velük kapcsolatban, hogy még inkább tudatosulhasson bennünk: ő igazi sztár a mi kis nudli életünk mellett. Ezek után jön még az önmaga mocskában fetrengő bulvármédia (szégyen és gyalázat, de mégis ezen sötét oldal birtokolja a legjobban olvasott lapokat) – csak, hogy teljes legyen az öröm. Persze a hétköznapi dolgozó ember ilyenkor csak néz bambán, és azon gondolkozik, ő mitől lenne rosszabb és kevesebb, de nincs veszve semmi, hiszen mostantól már mi is lehetünk megasztárok... ugyan piciben és egyszerűben (mint valami kínai verzió), de legalább a videojátékok nyújtotta virtuális világban szerencsét próbálhatunk, mivel itt a **Singstar Vol. 2**, amellyel megmutathatjuk, ki is az az Elvis.

Az természetes, hogy a lemez alapjában tartalmaz harminc nótát. Sajnos a szomorú hír az, hogy a Vol.2 válogatása gyengébbre sikeredett az előző PS3-as megjelenésnél, amin volt Blink 182, Britney Spears, R.E.M., Twisted Sisters és U2 is. Ám a jó hír az, hogy más nemzetiségű regisztrációval (ugye nálunk sajna még nincs store) a Singstar rendszerén belül is bevásárolhatunk, ami viszont több száz újabb dalocskát jelent, ezáltal többszörösére emelve a szórakozás lehetőségét, hiszen nem kell elmondanom, miről is szól a program: dalolászni és a legjobbat nyújtani, vagy haverokkal ökörködni egy jót, pár százalékos ital kíséretében. Gyakorlás, kihívás, duett, miközben megy a szám klipje, és nézzük a képernyőn megjelenő szöveget, a megfelelő hangfekvést, a kezünkben lévő mikrofonba pedig beledörmögjük a frankót.

Ám az újgenerációs Singstar ennél jóval többet nyújt. A Vol. 2 ugyanis támogatja a PS3 kamerákat is, így nem csak felénekelhetünk dalokat, de az akció alatt képek is készülnek (automatikusan), illetve videó is, amit aztán feltölthetünk az adatbázisba. Az adatbázis jó dolog. Itt vannak a userek, illetve a velük kapcsolatos képek, audiosávok, valamint a már emlegetett videók. Lehet haverkodni, lehet pontozni, véleményeket írni, a főoldalon pedig szavazások is mennek. Ehhez jön még a letölthető tartalom (dalok, hátterek), és azt hiszem, méltán mondhatjuk: profi munkáról van szó. De visszatérve a videókra. Amennyiben felmész az internetes adatbázisba, az állad le fog esni, azt garantálom. Vannak itt pasik és csajok vegyesen, a tudás is változó, de a legelképzelhetetlenebb dolgokkal is találkozhatunk. Én személy szerint sírva röhögtem a birodalmi katona páncéljába bújt előadótól, aki különböző szerzeményekre táncolt, de van itt minden – Chewbacca jelmezben táncoló és éneklő figura, *It's Raining Ment* dúdoló nyolcvan feletti pár, kisgyerekek, szóval tényleg nagyon vegyes a társaság. Az mondjuk számomra már egy kicsit morbid volt, amikor a Radiohead *Creep*je alatt egy testi fogyatékos énekelgette az „...i wish i can special..." szövegrészletet.

Választék terén van minden. Klasszikus pop, rock, modern zenék, rap, r&b... a Faith No More-tól és HIM-től kezdve Eminemig és Spears-ig mindent megtalálsz... na jó, csak majdnem mindent, hiszen még van hova frissíteni a listát, nekem legalábbis bőven volna kívánságom.

De lássuk a fekete levest. Amennyiben nincs hitelkártyád, vagy neted, vagy külföldi regisztrációd, hát sajnos buktad is a Singstar lényegét. Feltölteni és mások produkcióit megnézni hazai reggel is lehet, ám ha új dalokat akarsz (és miért ne akarnál a kevéske harminc mellé), akkor ahhoz mindenképpen a hitelkártyás, külföldi regisztrációs megoldás kell, ráadásul nem is olcsó mulatságról van szó, hiszen számonként párszáz forintot ki kell fizetni. Ez szerintem elég gáz, és ez az oka annak is, hogy az újgenerációs Singstar nem kapja meg a maximális pontszámot. Van egy marha jó kis karaoke programunk, ami ráadásul a kamerát is támogatja, effektezni is lehet (a hangod torzíthatod, erősítheted), nem mellesleg közösségi oldalként is működik, ám hiába veszed meg drága pénzért, alig tartalmaz néhány nótát, és a pluszban megszerezhető tartalom is drága, illetve hazánkban a megvétele is körülményes.

Más bajom nincs a programmal. A kezelőfelület kellemes és egyszerű, a lehetőségek teljesen rendben vannak – a legügyetlenebbek is percek alatt kiismerik a felkínált opciókat, és máris képesek lesznek videót készíteni és elmenteni, vagy feltölteni. A klipek jó minőségűek, a hangminőség is profi, a kialakított közösségi oldal miatt pedig a szavatosság is nőtt, hiszen immáron nincs szükségünk saját partira sem az interneten fellelhető nagyszámú dalos partner miatt. Nem utolsó sorban a PS2-es tartozékokat (pl. mikrofon) is támogatja a stuff. Kár, hogy az extra tartalom letöltését ilyen módon oldották meg... nagy kár. Akár még 10 pontos is lehetett volna.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com





MARTIN BELESZÓL!

A Sony nem titkoltan a Youtube eszméletlen sikeréből szeretne hasítani egy darabot magának ezzel a „sztárcsináló" PS3 Singstarral, egyfajta saját közösséget építve a video-cserebere lehetőségével. Akinek ingerenciája van rá, hogy megmutassa magát, annak ez totális lehetőség. Ajánlom még a klasszikus verziót is, a macskarészegen buliban karokézést.

A Singstar Vol.2. számainak listája

Aerosmith – *„Dude Looks Like A Lady"*
Blur – *„Country House"*
Bobby Brown – *„My Perogative"*
Eminem - *„Without Me"*
George Michael – *„Freedom 90"*
Gorillaz – *„Dare"*
Gossip – *„Standing in the Way of Control"*
Hot Chocolate – *„You Sexy Thing"*
Kaiser Chiefs – *„Ruby"*
Kool & The Gang – *„Celebration"*
Joe Cocker – *„Summer In The City"*
Maximo Park – *„Our Velocity"*
Morrissey – *„Suedehead"*
Nirvana – *„Lithium"*
Panic! At The Disco – *„But It's Better If You Do"*
Paul McCartney
& the Frog Chorus – *„We All Stand Together"*
Pulp – *„Common People"*
Radiohead – *„Street Spirit (Fade Out)"*
Shakespears Sister – *„Stay"*
Spandau Ballet – *„True"*
Suede – *„Metal Mickey"*
The Cure – *„Pictures of You"*
The Killers – *„When You Were Young"*
The Libertines – *„Can't Stand Me Now"*
The Offspring – *„Pretty Fly (For A White Guy)"*
The Police – *„Don't Stand So Close To Me"*
The Proclaimers – *„I'm Gonna Be (500 Miles)"*
Tom Jones with Mousse T – *„Sexbomb"*
Tone Loc – *„Funky Cold Medina"*
Young MC – *„Bust A Move"*

SINGSTAR VOL.2

SCEE LONDON STUDIO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-8 játékos, 720p/1080p, ps eye kamera, 5345 kb hdd, psp kapcsolat, usb mikrofon

✔ karaoke, youtube, komoly repertoár
X még bővülhetne a lista, plusz magyar store-t követelünk!

8.5 pont

MENJ A LYUKRA!









A golfsport virtuális verzióját sokan szeretik. Ha ebből levonjuk azokat, akik az autólopós játékban golfütővel ütik kiszemelt áldozataikat, majd a megmaradt halmazból kiszedjük a profikat, megmarad egy vékony réteg – nos, nekik szól ez a régi sorozat. Mint oly sok társa, ez is a Playstationnek köszönheti születését, még 1997 távoli múltjában, ezután évente jött egy-egy új rész belőle.

Bár a grafika azt sugallná, hogy ez valami gyerekes idiótaság, mégis szinte mindent beleraktak, ami a nagyokat jellemzi, vagyis az egyeduralkodó tigeres EA golfszimulátorokat. Az új nextgen világrendnek köszönhetően készüljünk fel egy jópár perces install végigunatkozására, de ne ezt szidalmazzuk, hiszen ugyanennek a korszaknak köszönhetjük az igen használható internetes játékokat, illetve ezek széles körben való elterjedését. Sőt, a főmenüből egyből el is érhető a játék online oldala, informálódás céljából. A netes lehetőségek igen jók, és ajánlottak is, hiszen itt végre nem egymást kell öldökölni vagy kilökni a pályáról, itt kizárólag a saját virtuális golftudásunkra hagyatkozhatunk.

Az első hálóra lépéskor egy kis profilgenerátor fogadja a játékost, ahol megadhatjuk személyes adatainkat pár sorban, írhatunk magunkról valamit, és egy kis karaktergeneráláson keresztül playerünk kinézetét is összerakhatjuk (fej, arc, ruházat). Ezután egy tízemeletes, többszobás klubházban keresgélhetünk partnereket, vagy nézhetjük meg barátainkat a friend listünkkel, csatlakozhatunk tornákhoz, vagy molesztálhatjuk a többi rohangászó kis emberkét (szavakkal, nem az ütővel). A chatrendszer nagyon jó, mivel nem vagyunk hosszadalmas írásra kényszerítve, hanem kis előre gyártott üzenetlistával is kommunikálhatunk, ami a trágárkodáson kívül minden fontos csevegési metódust és játékra invitálást tartalmaz. Aki viszont nem tart otthon internetet, mert szerinte az a sátántól való, az is összejöhet barátaival egy gépen, a maximum négy külön golfozót összeengedő multizásban.

Természetesen nem csak össznépi mulatságokat lehet rendezni, hiszen megvannak a szokásos magánszámok is, vagyis a pályák és karakterek megnyerését célzó torna, a spontán időtöltést szolgáló Stroke, no meg a mindenkinek ajánlott gyakorlás. Játékosaink között vannak visszatérő ismerősök, és mindenki megtalálhatja a stílusának megfelelőt mind kinézetben, mind pedig az öt alaptulajdonság alapján (power, control, impact, spin, sidespin). Válthatunk jobbkezesről balkezesre is ha úgy tetszik, de érdekesebb a kétféle kezelési mód kiválasztása: a régi ismert háromklikkes, vagy az új, ami szintén háromklikkes, de máshogyan.

A hagyományos ütés ugye egy csíkon ábrázolja a lendítés erősségét, amit mi állítunk meg, majd precíziósan időzített klikkel határozzuk meg a pontosságát. Nos, az új módszerben is ez van, csak éppen csík helyett egy áttetsző ütő jeleníti meg az elérhető legnagyobb kitérést, és egy, a labdán megjelenő és szűkülő kör a pontosságot, amit akkor illik leklikkelni, ha minél kisebb. Ez végül is annyiban nehezítés, hogy szemre kell belőnünk az erőt, viszont sokkal életszerűbb a figuránkat figyelni, mint egy kijelzőt a kép alján. Megvan a szokásos ütőválogatás, a pályabejárás kamerával, és a lyuknál alkalmazott négyzetrács, amin jól megfigyelhető a mozgó pontok alapján a domborzat.

Mint látható, a rövidszoknyás és valószínűleg gyermekkorú, tapsikolva örülő lánykák ellenére a játék nem valami idétlenség, hanem a terep kialakításra és a fizikai korrektségre nagyon is ügyelő program. Figyelembe veszi a szelet, a tereptárgyakat, homokcsapdák talaját, sőt az ütőválogatásnál kis grafikon mutatja a labda várható viselkedését. Bajnokság módban kapunk nézőket is, akiket természetesen megpróbáltam célba venni, de ha feléjük fordultam, akkor pánikolva elkezdtek szaladgálni, így inkább a labdacs lyukba juttatásával szórakoztam az eredeti cél szerint. A versenyzők nagyon aranyosak, pl. mikor túlütöttem közelről és a labda épp gurult el a céltól, a lányka magas „Stopstopstop!" felkiáltással izgult, de persze minden figura másképpen reagál a helyzetekre.

A környezet szép, csak recés (kezdem azt gondolni, hogy tradicionális az élek meghagyása). Minden pályán található pár odaillő állatka, például kacsa a vízben a kicsinyeivel, valami borz vagy ilyesmi, eukaliptusz levéltől nihilista drogos koala medve, vagy az afrikai szavannákon az impozáns elefántok. A pályák nagyon szépek és külön stílust képviselnek természetesen. A Highland club tipikus all-in-one, fákkal, homokcsapdával, dombokkal, tavacskával, virágokkal. Okinawa szigetén tengerparton ütögetünk, az Európai rész fő motívuma egy középkori stílusú vár, na meg a szafari, kenyai környezettel, meg az említett afrikai eredetű állatokkal. Nos, a golfocska szimulátorocska (ahogy egy csehszlovák mondaná) mindenben erős, akár egyedül lendítünk, akár pedig egy maximum ötven emberes online tornára nevezünk be. Jó volt vele játszani, próbálgatni a különféle ütőket, füvet szórni a széliràny és erősség megfigyelése céljából (nyíllal is jelzik, de az nem feelinges), és nézelődni a terepen. Jó kezelhetőség, precíz labdakezelés, egyszóval csak a grafikai stílus miatt mondanám azt, hogy ez azért leginkább a fiatalabb népeknek készült játék.

Evribodri Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Perverzió vagy nem, de nekem marhára bejön ez a game, mert pont annyira golf, amit még bevesz a gyomrom, és pont annyira ügyességi, hogy egész jót tudok benne produkálni. A lemez most már gyűjteményem részét képezi, úgyhogy nem a levegőbe beszélek.

EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 4 játékos, (2-50 online), 4437 mb hdd, 720p

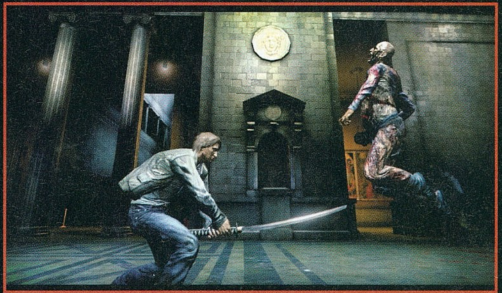
✔ stílusos, színvonalas
X fejlesztők, élsimítást! recétlenítést!

8 pont

HORROR-ÁRIA A CENTRAL PARKBAN







Mikor 1992-ben először tűnt fel Edward Carny karaktere egy kísértetjárta házban, még nem sejthettük, hogy a francia Infogrames fejlesztése egy komplett stílust hoz majd létre. Pedig a külső nézetes akciókaland, ami útjára indította az Alone in the Dark mitológiáját, olyan későbbi klasszikusokat ihlettek, mint a Resident Evil, Silent Hill, Clock Tower, Fatal Frame, vagy Forbidden Siren szériák. Képzeletbeli mindentudó lexikonunkat a videojáték cikkelynél felütve garantálhatjuk, hogy az évek során napvilágot látott kiemelkedő alkotásokat részletesen elemző oldalak bizonyára alapvetésként tesznek említést az AitD létezéséről. A megjelenést követő sikerből kifolyólag a sorozat először trilógiává duzzadt, majd 2001-ben már egy sokkal modernebb felfogású folytatás követte, ami a mérsékelt sikernek köszönhetően jó pár évig megpecsételte a széria sorsát. 2003 környékén azonban valami megmozdult – ekkora tehető az Eden Games korteskedése, akik a nyilvánosság teljes kizárásával több tucat koncepciót és tervet is készítettek, hogy feltámasszák a sorozatot. Míg végül az Atari a 2005 őszén rendezett X05 bemutatón hivatalosan is lerántotta a leplet arról, hogy ismét stílus-újradefiniálásra készülnek az aktuális Alone in the Dark epizóddal. A tényleges fejlesztés azonban csak ezután, 2006 elején vette kezdetét, így kvázi elmondhatjuk hogy a 120 fős brigád 3 év alapos előkészítés után 2 év alatt gyártotta le nekünk a sorban ötödik **Alone in the Dark** részt.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL…

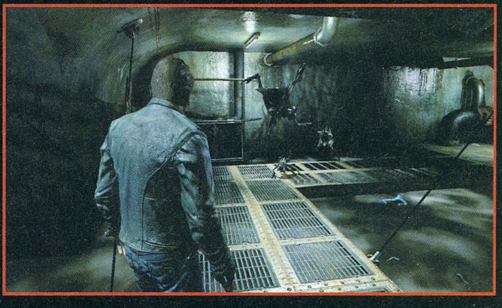
Mint azt a készítők szupertitkos naplójukban is elhintették, az új AitD rész fejlesztésére az elődök maximális tiszteletben tartása mellett nagyrészt olyan modernkori TV sorozatok és akciófilmek voltak nagyobb hatással mint a 24, a Prison Break, vagy éppen a LOST. Így nem csoda, hogy a filmes hatás elérésének érdekében az egész játékon végighúzódik ez a vonal. A komplett történetet 8 epizódra bontották, amiket további alfejezetekre osztottak, így tulajdonképpen minden nagyobb megoldandó feladat egy külön szegmens része. Ezért a játékmenet bárhol és bármikor megszakítható, el lehet menni megetetni a gyerkőcöt, levinni sétálni a kutyát, megsimogatni a barátnőt, bedobni egy jéghideg dinnyeszeletet – vagy keményvonalas játékosként addig tolni, míg be nem vérzik a szemünk. Az egyes szekvenciák körülbelül 1 órányi játékidőt garantálnak, amik nem csak felépítésükben, hanem kivitelezésükben és hangulatukban is egy nagyon intenzív TV sorozatra hasonlítanak. A sokszor katartikus és váratlan események dramaturgiájában, valamint részletes forgatókönyvének kidolgozásban a csapat nagy segítségére volt az Lorenzo Carcaterra, aki számos film és TV sorozat producereként és írójaként ismert Hollywoodban.

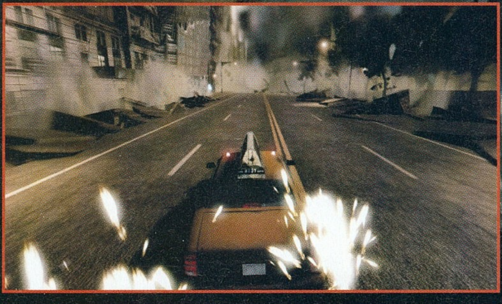
RÉMÁLOM A CENTRAL PARKBAN

Minthogy a sorozat nyitó darabja 1923-ban, a mostani rész pedig napjainkban játszódik, felvetődik a kérdés, hogy a közel majdnem egy évszázadnyi idő alatt Carnby hogyan őrizhette meg fiatalságát, és nem öregedett percet sem… Nos, a történet erre is választ ad majd, de csak miután megakadályoztuk a teljes apokalipszis eljövetelét. Az események a New York szívében húzódó Central Park körül forognak, és azokból a szóbeszédekből táplálkozik, melyek a park alatt húzódó sötét összeesküvésekre épülnek. A hely méreteiből adódó lehetőségek, kialakulásának pontos történetének ellentmondásos körülményei és különböző érdekcsoportok, valamint szekták találkozási helye ideális táptalaja lehet egy misztikus, horrorjátéknak… In medias res, a játék egyből a mélyvízbe hajít – teljes emlékezetkieséssel ébredsz két ismeretlen fazon társaságában, akik egyből fegyvert fognak rád, és valamiféle kísérlet alanyaként kezelnek. Már itt elkezdődik az a hihetetlen interakció és élethűségre hajazás, ami a játékot végig behálózza, hiszen ki kell pislognod az álmosságot a szemedből! Az ébredésed utáni homályosságot a jobb analógkar nyomogatásával mulaszthatod el, majd beindul az akció, idegen eredetű lény tör elő a falból, aki egyből elragadja fogva tartóidat. Innen te pedig egyedül maradsz a sötétben, hogy végére járj a homályos ügynek, és az egyéb karakterek és szereplők által megismerd a saját múltadat is.

A fejlesztők igen lelkiismeretesen alapos terepszemlét tartottak a Central Park környékén, így több ezer fotó és feljegyzés könnyítette a munkájukat, mikor újra kellett alkotniuk a környezetet az íróasztalaik előtt. A park mérete így nem csak a valóságban, hanem a játékban is hatalmas, átszőve titkos, földalatti járatokkal, vagy éppen behálózva a felszíni sétaútvonalakkal. Mindamellett hogy teljesen szabadon kóborolhatunk a park területén, számos épületbe is ellátogathatunk, amik teljes pompájukban szintén jó pár óra bolyongásra kárhoztatnak. Az Eden Games nevüket nem meghazudtolva autóvezetési lehetőséget is épített a játékba, így a külső helyszíneken könnyedén megközelíthetjük a célpontjainkat, ha elkötünk egy-egy járművet (a játék meglepő módon a Test Drive Unlimited által használt Twilight rendszer egy továbbfejlesztett változatát használja).













ZSEBEMBEN A VILÁG

A tárgygyűjtögetés kikerülhetetlen részét képezi minden, magára valamit is adó játékprogramnak, így nincs ez másképp esetünkben sem. Ami azonban minden elismerést megérdemel, az maga az ötlet, ahogyan ezt megoldották az Eden berkein belül. Nincsen se hátizsák, se végtelen kapacitású kabátzseb, se egyéb trükkös megoldás: egyszerűen az ember benéz a kabátzsebébe, és máris szeme elé tárulnak a nála lévő dolgok. És ezt értsük szó szerint: a karakter a legprofibb szatírokat megszégyenítő hatékonysággal és gyorsasággal tárja szét mellénykéjét. Határtalanul egyszerű, mégis látványos megoldás a tárgyelhelyezésre. Így láthatjuk, hogy milyen méretű és típusú tárgyak férhetnek még el a rekeszekben (összesen 8 db tárgy cipelhető magunkkal), ezekkel kell gazdálkodni. Akkor sincs különösebb baj, ha elfogyna a hely – egyetlen mozdulattal kidobálhatjuk a felesleges cuccokat, vagy akár össze is kombinálhatjuk őket. A játék ezen pontjára a készítők irgalmatlanul büszkék rá – és valljuk be –, van is miért.

Minden tárgy valamilyen szinten alakítható, vagy egy másikkal összeilleszthető. Például a gyúlékony anyagok segítségével a lövedékeinket erősíthetjük, ezáltal jobban sebeznek. Vagy ragasztószalagozzunk oda egy fénycsövet egy flakonhoz és hajítsuk el. Így az bevilágítja a teret. De minden egyéb mozdítható tereptárgy is alkalmas valamire: a fadarabok, vagy székek például meggyújthatóak, ezzel kvázi egy mobil fáklyát kapunk (a zseblámpánk helyettesítéseként, ha abból éppen kimerült volna az elem). A fegyverek közül a lőfegyver a leghatásosabb azonban a sötétség lényeit csak tűzzel leszünk képesek végleg elpusztítanunk (ehhez használhatunk gyúlékony, vagy benzinnel töltött flakonokat, amiket elhajítva már csak ki kell lőnünk). A csavarhúzóval autókat (és azok benzintartályait) törhetünk fel, és úgy kompletten az egész világ a valós fizikai törvényeknek megfelelően működik (feszültség alatt lévő vezetékek vízzel való érintkezése esetén minden vízzel érintkező élőlény instant halált hal).

MARTIN BELESZÓL!

A játék eleje számomra egyfajta fokozódó dühösséggel megspékelt szerencsétlenkedős hangulatot hozott: egyszerűen nem hittem el, hogy 2008-ban ilyen béna mozgásanimációt voltak képesek pakolni ebbe a játékba. Komolyan, két métert nem tudtam egyenesen menni a főhőssel. Aláírom, a sztori fantasztikus, és hatalmas, nagyon látványos jelenetek vannak a programban, de technikailag olyan szinten tele van hibákkal, és gyatra megvalósításokkal, hogy azt a gamer-gyomor nem könnyen veszi be. Ráfért volna még egy fél év fejlesztés.

ÖRÖMÓDA

Akárcsak a kritikusok, úgy a zeneszerzők élete sem könnyű – döbbentem rá akkor, mikor először csendültek fel az Alone in the Dark dallamai. Bizony be kell látnom, hogy tesztelői pályafutásom során néhány alkalommal szégyenszemre velem is megesett már, hogy figyelmetlenül hagytam egy-egy ilyen műalkotás zenei anyagát. Pedig a vizuális megjelenés mellett az ilyen produkciók szerves részét képezik a zenei aláfestések is. Talán csak annyi mentségem lehet, hogy az ember néha magától értetődőnek találja, hogy ha minden a helyén van, és csak akkor tűnik fel számára, hogy valami hibázik, ha már nagy a baj. Talán a videojáték-ipar legnagyobb hátránya, hogy máig nagyon hullámzó zenei teljesítményt nyújtanak a különböző produktumok, így a pár kiemelkedő kivételtől eltekintve nem is emlékszem arra, hogy ilyen téren igazán maradandó élményt nyújtanának az egyes játékok. Így külön öröm volt számomra, hogy az Alone in the Dark kiemelkedő hangzásvilágot, és atmoszférikus zenei aláfestést kapott, mely remekül hozza az elvárható hátborzongató és misztikus hangulatot. Az eddig főként független filmekhez és kisebb költségvetésű TV sorozatokhoz komponáló francia születésű Olivier Derivière volt az, aki kottára álmodta a remekművet, amit aztán a Grammy-díj nyertes bolgár The Mystery of Bulgarian Voices segítségével hívtak életre. Nem rendhagyó hogy játékhoz élőzenét, vagy akár komplett szimfonikus zenekarokat használjanak (gondoljunk csak a Hitman sorozat dallamait jegyző Jesper Kydre, aki előszeretettel dolgozik a szintén kiváló világhírnévnek örvendő Budapesti Szimfonikus Zenekarral), de azt hogy ilyen kiemelkedő minőségű anyag szülessen, álmaimban sem mertem volna gondolni. Monsignor Derivière szerint a kulcs a hozzáállásban keresendő: a drámai hangulatot főként a filmekben használt elemekre és fordulatokra építette, így nem meglepő, próbálva elrugaszkodni a videojátékos kliséktől és elemektől. A játék zenei betétei ennek megfelelően letaglózóak, ha valami, akkor ez a fajta teljesítmény megérdemli, hogy dicshimnuszokat zengjünk róla. Nem csoda, hiszen több mint 4 órányi hanganyagot rögzítettek a 3 napos felvétel alatt. Ebből pedig közel 25 percet csak a kórus tagjainak különlegesen atmoszférikus kántálása tesz ki.

AZ IGAZSÁG PILLANATA

Az nem igaz hogy nincs prekoncepció. Mindenki vár, vagy remél valamit, mikor behelyez egy korongot a gépbe – ki többet, ki kevesebbet. Az aktuális Alone in the Dark most már lassan két és fél éve a köztudatban van, az elődökhöz mérten is hatalmas elvárásokkal viseltettek felé az emberek, és a marketinggépezet áldásos tevékenységének köszönhetően ugye ilyenkor még a csillagot is lehazudják az égről… Ennek ellenére nem kell szakembernek lenni hozzá, hogy megállapítható legyen, amit az alkotás minőségben az asztalra lerak, felemás minőséggel viseltetik. Vannak benne klasszikus elemek, vannak jó pillanatai, és el kell ismerni, zseniális húzásai, de ugyan akkor néhány részletén tisztán látszik a kapkodás, összecsapott megoldások, és leginkább apróbb technikai hiányosságok vannak. Tehát a képzeletbeli serpenyő tartalma vegyes, de itt jön a képbe, hogy igazán mit is reméltünk a játéktól?

Az Alone in the Dark legnagyobb meglepetése számomra, hogy kevésbé horror, mint kaland, vagy akció – leginkább misztikus dráma, ami végéül ténylegesen egy interaktív mozivá fajul (leginkább talán a Fahrenheitre emlékeztető megoldásokkal, de ötleteiben, változatosságában, és megoldásaiban jóval túlszárnyalva azt). A professzionális és magával ragadó forgatókönyv segítségével megkapjuk azt az intenzitást, és karakterfejlődést, ami ilyenkor elvárható lenne – az események pörgős láncolata pedig egyszerűen behúz magával, és a képernyő elé szegez (elképesztő ötletességgel és megoldásokkal vezetnek át minket egyik jelenetből a másikba, néha tényleg az volt az érzésem, hogy a határait feszegetik a helyzetekből kihozható maximumnak). Ami azonban sajnos kiábrándító, hogy bár külső és belső nézetből egyaránt játszható a játék, a kamera és az irányítás leginkább egy göthös szamárra emlékeztet (főleg külső nézetből), és olyan ostoba technikai hiányosságok tarkítják a játékmenetet, melyek sajnos rondán beleszólnak a játék élvezetébe. Így érthető, hogy a sok csúcsgrafikát váró játékos némileg csalódottan nézi az összképet – viszont ha hajlandóak vagyunk lemondani néhány ilyen előítéletünkről, egy kiemelkedően izgalmas és lebilincselő sztorit nyomhatunk végig, mely minden elismerésemet kivívta a szokatlan, de izgalmas újításaival együtt.

Bagó Péter

ALONE IN THE DARK

ATARI / EDEN GAMES
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, WII

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

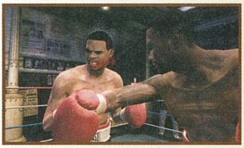
1 játékos, dd 5.1, 720p/1080i/1080p, mentés 4.5 mb

✔ mesteri történetvezetés és kalandhangulat
X technikai rémálomba fojtva

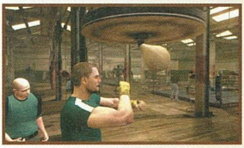
7 pont

CSAK MASZATOLÁS









Kezeket fel, ki tudja, hogy ki volt Donald Don King? Jégkásás habos málnaszörpöt juttatunk el azoknak, akik arra voksoltak, hogy a profi ökölvívás történelmének legnagyobb promóteréről van szó, aki vállán olyan hírességek kapaszkodtak fel a csúcsra, mint Muhammad Ali, Mike Tyson, Julio Caesar Chavez, vagy Evander Holyfield. Az úriember tehát egy igazi legenda, így nem csoda, hogy a 2K Sports őt választotta névadójának a legújabb bokszjátékához.

Nem nehéz kitalálni, hogy a karrierista központú történetben a játékos az újonnan felfedezett nagy reménység bőrébe bújhat, hogy aztán igazi zöldfülűként a tanodából elindulva rövid időn belül a világcsúcs felé vegye az irányt annak minden buktatójával és szépségével együtt. A Prizefighterben – mint ahogy neve is mutatja – semmiféle bonyolultság nincs: minél jobban teljesítünk, annál erősebb és jövedelmezőbb kihívóink akadnak, baráti társaságunk száma masszívan növekedni kezd, elismertségünk fényében pedig bekerülhetünk az elitréteg közé, ahonnét vagy az isteni megvalósulás, vagy a lassú lejtő irányába vezet az út.

A címlapmegjelenések, és a szakmai hírverés okán győzünk majd válogatni a PDA-n érkező ajánlatok között, azonban a játék érdemi részét mégiscsak a pofozkodás adja, amelynek a megvalósítása bizony hagy némi kívánnivalót maga után. Leginkább az irányítással gyűlhet meg a bajunk, ugyanis a Venom Games ahelyett, hogy felhasználta volna a sikeres verekedős játékok harcrendszerét, saját elképzelés alapján dolgozta ki a mozgáskoordinációt, amely eredményeképpen tizenöt ujjal, négy szemmel és két aggyal kellene rendelkeznünk ahhoz, hogy pontosan azt lássuk viszont a képernyőn, amit eredetileg szerettünk volna. A probléma az egyszerre lenyomandó gombok sokaságával van: annyit kellene egyidejűleg használni, hogy hiába tanulnánk meg a kiosztást, egyszerre mégiscsak egy mozdulatot tudnánk kivitelezni. A lehetőségek ennek ellenére sokrétűek, akár az ötféle gyakorlási lehetőség, amelyek közül akadnak jobbak-gyengébbek, és katasztrofálisak is (a távfutás például röhejes, a régmúlt idők joygyilkolós mozzanataira épül).

A Don King: Prizefighter nem ér ugyan fel a Fight Night sorozathoz, de olykor-olykor felmutat azért valami pozitívumot is: a zenei trackek közt hallható néhány klasszikus, vagy a karriermódot meg-megszakító interjúbetétek dobnak valamennyit a hangulaton, és a közeledő akciókamera hiányát leszámítva az arcmimika, vagy a helyszínek, ringek kidolgozása is ráver az EA játékára egy-két menetet. Az egyetlen, ám legkomolyabb problémát a problémás irányítás jelenti, ez pedig egy bokszjáték esetében olyan, mintha ökrösszekérrel indulnánk a Laguna Seca Raceway Dodge Viper kupájában – kiábrándító.

Stinger



DON KING PRESENTS: PRIZEFIGHTER

2K GAMES
MÁS VERZIÓ: DS, WII

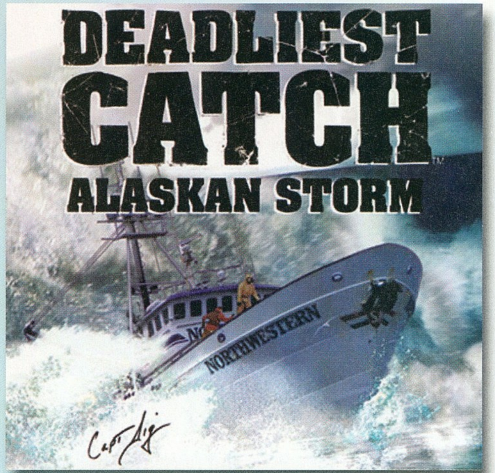
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1-2 játékos, dd 5.1, 720p/1080i

✔ rohamsisakban, nekifutásból akarta törni a ropit...
X ...és kifeküdt tőle az első menetben

4.5 pont

VALÓSÁGSHOW HALÁSZOKKAL







Amikor Martin először felvetette az ötletet, hogy volna-e kedvem a viszonylag ismeretlen, tulajdonképpen egy budgetkategóriás fejlesztőcsapat első komolyabb, újgenerációs próbálkozását tesztelni, habozás nélkül igent mondtam – annál is inkább, mivel a Liquid Dragon Studios szárnypróbálkozása első látásra egy horgászjáték érzését keltette, és a Twilight Princess, illetve a Sega Bass Fishing óta kellemes emlékeket idéznek fel bennem a témát feldolgozó játékok. A vezető képsorok lepergésével azonban totális döbbenet ült ki az arcomra, ugyanis a Deadliest Catch: Alaskan Storm tulajdonképpen a Discovery Channel idehaza is folyamatosan játszott Halálos Fogás című dokumentum filmreality show keverékének megjátékosítása, amely a világ egyik legveszélyesebb foglalkozása, a rákhalászat okán bizony épphogy nem a nyugodt, békés horgászatról, hanem a túlélésről híres. Aki esetleg nem tudná, miről is van szó pontosan, az vessen egy pillantást a Discovery Channel műsorfüzetére, és táblázzon be magának egy epizódot, hogy tudni akarja, milyen a halálos Bering-szoros környékén, a rendkívül zord és veszélyes körülmények között télben-fagyban, esőben-jégben királyrákokra vadászni – mit ne mondjak, a lassan négy éve tartó dokumentumfilm aktív nézőjeként bizony láttam már egy-két cifra dolgot ebből a foglalkozásból.

Kurrens generációs konzol ide, gépben szunnyadó potenciál oda, sajnálatos, hogy a fejlesztők és a kiadó legjobb igyekezetének ellenére sem sikerült épkézláb megvalósítást kölcsönözni a játéknak: technikai szempontból a program egy vicc, az alacsony framerate, a mai generációban elviselhetetlenül hosszú töltési idő, a grafikai bugok és hibák olyannyira frusztrálóan hatnak az emberre, hogy az egész halászattól elmegy a kedve. Pedig az alapkoncepció egyáltalán nem rossz, sőt: a DC sokkal inkább egy szimulátor és menedzserprogram keverékeként írható le, ahol nem csak egy több tonnás halászhajó embert próbáló irányításával kell boldogulni, hanem a stratégiai érzékeinket elővéve mindent meg kell tennünk a sikeres idényzárás érdekében is. Így be kell osztani pl. a szezonban rendelkezésre álló időt, felbérelni a legjobb halászokat, tartani a munkamorál pozitív szintjét, elnavigálni az állítólagos legjobb halászhelyekre, kirakodni a csapdákat, és a testi épségünkre vigyázva degeszre halászni magunkat, hogy a felvásárló telepekre elsőként érve vastag pénztárcával térhessünk vissza szeretteinkhez. Ebből a szempontból vizsgálva a Halálos Fogás igazi unikum, amely a partra érve ráadásul bőséges információmennyiséggel is elhalmozza a játékost, hogy a legjobb formáját hozhassa a kaland során. A helytálláshoz és boldoguláshoz pl. a showból ismert hajóskapitányok (pl. a Northwestern Sig Hansenje) adnak apróbb videotippeket – így különösen fáj, hogy a fejlesztők és a kiadó nem szánt még néhány hónapot a DC fejlesztésére, mert az innovatív ötletek, a feldolgozandó téma ritkasága okán egy nagyon egyedi, és hangulatos darabot hozhattak volna össze. Ennek hiányában a játék sajnos Titanic módra abszolút a tenger fenekéig süllyed – azzal a különbséggel, hogy a liverpooli csodával ellentétben erre fel év múltán talán már senki nem fog emlékezni.

Stinger

DEADLIEST CATCH: ALASKAN STORM

DISCOVERY CHANNEL
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

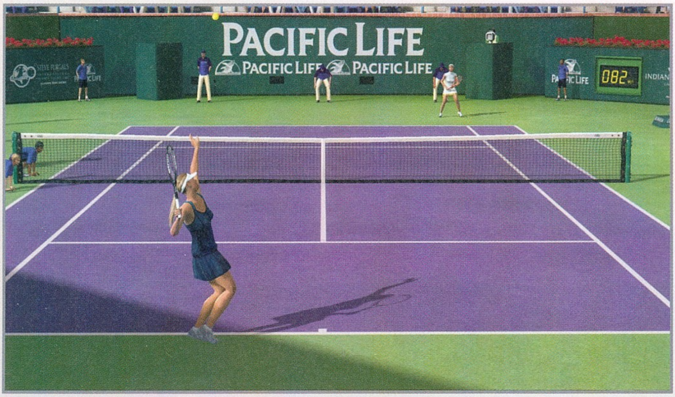
grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

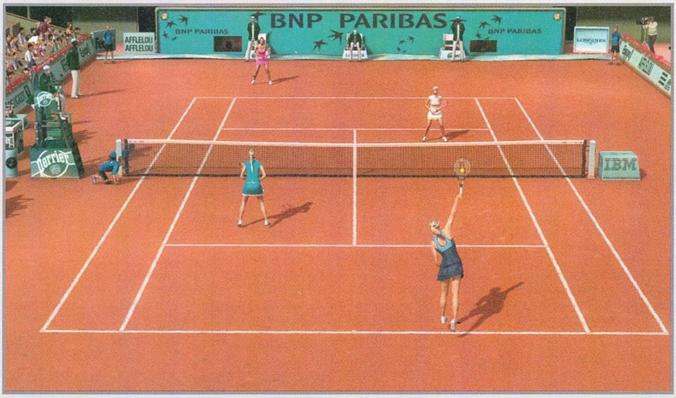
1 játékos (8 online), dd 5.1, 720p/1080i,

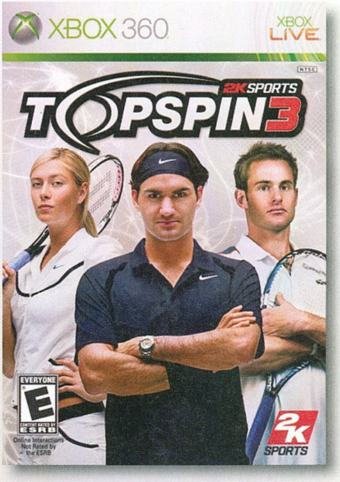
✔ érdekes, izgalmas téma, változatos kihívások
X illúzióromboló megvalósítással

6 pont

PROFI TENISZ







Furcsa sport a tenisz. „A kiváltságosok és gazdagok játéka" – szól a lassan már közhelybe illő mondat, hiszen ez a sport (sok másikhoz hasonlóan) abszolút a pénz körül forog. A lelátók dübörgését, vagy az egy-egy elvétett labda következtében előtörő hatalmas tapsot, netán csalódottságot legtöbbünknek csak a TV készülékek képernyőin keresztül van szerencsénk átérezni – no meg akkor, ha éppen a Virtua Tennis, vagy a Top Spin pörög az asztalon duruzsoló konzolok valamelyikén. Nem véletlen e kettő delikvens szigorú párosítása, ugyanis az elmúlt évek tapasztalatai alapján egyértelműen kijelenthetjük, hogy ők a stílus játékos megtestesítőjének Grand Slam győztesei.

A 2K Paris, és a Top Spin sorozat másodszülött gyermekének világrahozatalában segítő PAM Development a rájuk rótt hatalommal élve úgy döntött, itt az ideje újabb utódot nemzeni: jogosan vetődik fel a kérdés, hogy az innovációban keveset mutató, ám annál talpraesettebb második után vajon milyen újdonságokkal kényeztetik el a Virtua Tennis árkádos mivolta ellen küldött kihívót. A szebb-több-jobb hármas a legtöbb folytatáshoz hasonlóan a **Top Spin 3**-ra is ráhúzható, azonban a konzolgenerációs ugrással egybekötött folytatásokhoz képest a 2K Paris játéka nyúlugrásnyi előnnyel számolhat. A fiúk esetében az alapozás ugyanis már a második epizód nextgen irányultságával elkezdődött, így lényegében a termőtalajba már csak a genetikailag módosított magvakat kellett elszórniuk. A Top Spin 3 pedig úgy cseperedett fel, ahogy kellett: az előd munkásságát génjeiben hordozva fejlődött tovább, amely a program szinte minden porcikáján meglátszik. Ha csak a vizuális látványbeli eredményeket nézzük, már döbbenetes különbségeket vélhetünk felfedezni: mivel egy teniszjátékban nyilván nem kell a környezet olyan fokú kidolgozásával foglalkozni, mint egy FPS esetében, sokkal több idő marad a részletekre. Ezekben sosem szenvedett hiányt a sorozat, most azonban a karakterekhez mozgási-hangulati és sportolási jellem is társul. A majd' negyven helyszín stadionjai belső felépítésüket tekintve nem sokban térnek el egymástól, azonban aki szemfüles, azonnal észreveszi a különbözőségeket. Külön öröm, hogy játékosaink most már a kemény küzdelmek külső jegyeit is magukon viselik, így a nyári forróságban izzadnak, törölgetik a homlokukat, fáradnak, csökken az összpontosításuk, nő a hibák, és pontatlanság száma, sőt! A salakon csúszkáló, piruettező teniszezők úgy sárgállanak a rájuk szálló portól, és mocsoktól, hogy az már-már katartikus élményt okoz. Ha már a különböző mozdulatoknál járunk, érdemes megemlíteni, hogy bár a játék a kontroller szinte összes gombjához rendel valamilyen ütési-mozgási technikát, a játékos labdához viszonyított helyzetétől függően bizony számtalan formájú, és erejű passznak-visszaütésnek, vagy pattintásnak lehetünk szemtanúi. Ezeket a mozzanatokat az analóg karok megfelelő irányba mozgatásával még überelni is lehet, így pl. a legendás Boris Becker, Andre Agassi, Pete Sampras, vagy a női vonalat erősítő Sarapova-Szeles Mónika duó képességeinek függvényében igazán látványos és élvezetes meccseket hozhatunk össze.

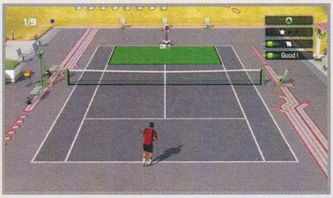
Ezek ismeretében egyáltalán nem meglepő, hogy a 2K igazán impresszív látványt tol az arcokba, hiszen javarészt a szintén kurrens generációs kódot finomították, bővítették és csiszolták a teniszjátékok díszes ékkövéé. A szűk baráti társaságomban az első Top Spin és a Virtua Tennis is nagy népszerűségnek örvendett, így külön öröm volt a számunkra, hogy a sokat kritizált behatárolt mozgásteret a rizikófaktort jelentő level-meter megoldás további finomításával még széleskörűbb lehetőségekkel vértezték fel. Így végül amellett, hogy a ravaszok megfelelő lenyomásával bevállalunk egy-egy trükkösebb mozdulatot, (az alattunk lévő aszfalt, salak, vagy füves pálya figyelembevételével) akár az ütés erejét, irányát is megváltoztathatjuk, hogy átvágjuk a szemközti oldalon futkorászó ellenfelünket. Lehet, hogy ez kacinfántosnak hangzik így leírva, de némi gyakorlást követően egyértelművé válik, hogy az ujjak gyönyörű játékával valósághű meccseket játszhatunk le – legyünk akár egyedül, akár egy multiplayer Grand Slam torna kellős közepén.

A játék egyik nagy újítása kétségkívül a saját ötleteink alapján létrehozható sportológenerátor, amely olyan széles repertoárból „enged embert alkotni", amelyre csak igen kevés játékban van példa. Bár az egyes kollekciótárak pontok segítségével nyithatóak meg, az alapnak számító haj, bőrszín, szem, magasság, öltözet mellett akár még tetoválásokkal is felcicomázhatjuk kedvencünket, hogy a saját kezűleg kreált arcszerkezet (!), a származási hely (!) és a nem függvényében totálisan eltérő tulajdonságú és kinézetű egyéneket hozzunk létre. Ha ehhez hozzáveszem a kissé egyensúlytalan, de ettől szép és tartalmas karriermódot, illetve az egy-egy, kettő-kettő, vagy tizenöt napig tartó, komoly ranghelyezésekért folyó on-line bajnokságokat, nem alaptalan, hogy ha azt állítom: végre sikerült megfelelő alternatívát találni a Virtua Tennis 3 profizmusával szemben. A Top Spin 3 nagyszerű tenisz- és sportjáték is egyben, és bár hiányoltam a 4-4 elleni küzdelmek lehetőségét (főleg, mert így lőttek az egy képernyőn játszható négyespáros felállásnak), a Virtua Tennis 3 mellett nyugodt szívvel pattanhat fel a csúcsra.

Andre „Stinger" Agassi
stinger@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Teniszrajongóknak fontos információ lehet, hogy Rafael Nadal nem választható karakter az X360 verzióban, ő a PS3 kiadás exkluzív figurája.



TOP SPIN 3

2K SPORTS
MÁS VERZIÓ: PS3, DS, WII

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos (2 coop, 2 online), dd 5.1, 720p/1080i

✔ profizmus felső szinten, a virtua tennis 3 méltó ellenfele, nagyszerű teniszjáték
X nincs 4 játékos kooperatív lehetőség

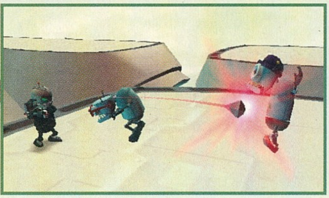
9 pont

A NEVEM CLANK. AGENT CLANK







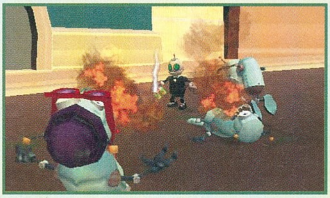




A Daxter hatalmas sikere (minden idők egyik legnagyobb példányszámban eladott PSP játéka lett a kis görényből) után sejthettük, hogy az isten sem ment meg minket a Ratchet & Clank széria hasonló spinoffjától, azaz a korábbi részekben háttérbe szorított mellékszereplő főszereplővé avanzsálásától. Teszem hozzá gyorsan: szerencsére! Mert az előjelek nagyon is kedvezőek voltak. Rossz Ratchet játékot az évek során ugyebár még nem láthattunk (sőt, megkockáztatom, hogy a PS3-as verzióval eddig nem látott magasságokba emelkedtek hőseink), így minden esély megvolt arra, hogy ezt sem rontják el a készítők. Aztán itt van az a tény, hogy sok év alatt az ember szépen lassan megunja, ha ugyanazt a főszereplőt kell néznie játékok tucatjain keresztül (ez alól csak a Nintendo rajongók kivételek, akik képesek négyszázadszorra is lenyelni Mariót), ezért egyáltalán nem árthatott a sorozatnak az, ha a botcsinálta robot is kap egy teljes játékot, ahol kiélheti magát. Végül pedig azért is vártuk nagy szeretettel Clanket, mert az elmúlt néhány év során pont az akció-platform játékok műfaja változott a legtöbbet, a legtöbbször már be sem lehet egyértelműen illeszteni ezeket az alkotásokat a kategória egykori keretei közé. A kellő érdeklődés és a várakozások megvoltak hát a Clankkel kapcsolatban, már csak abban kellett bízni, hogy nem rontják el. Szerencsére semmi ilyesmi nem történt.

008

Önmagában Clank az eddigi játékokban nem volt annyira jellegzetes figura, akinek a karaktere elég erős ahhoz, hogy elvigyen a hátán egy teljes játékot Ratchet nélkül. Nyilvánvaló volt tehát, hogy hozzá fognak nyúlni a szerepéhez, így született meg a robotügynök, Agent Clank. Itt jöhetett a készítőknél az isteni szikra, hogyan tudnának két legyet ütni egy csapásra: ha a filmekből és könyvekből jól ismert titkosügynök figurák minden eltúlzott személyiségjegyét beleültetik egy robotba, az nem csupán megelevenedik ettől, hanem humoros szituációk százait lesz képes szinte önmagától generálni. Így hát Clank kapott egy elegáns öltönyt csokornyakkendővel (elsőre erősen beröhögős a téma) és rengeteg fantasztikus kütyüt, amivel a zárak kinyitásától kezdve a lézerfények eldugaszolásáig mindenre képessé vált. De itt nem áll meg a sor, hiszen mit tesz még egy jó ügynök? Lopakodik és csendben, hátulról öl. Gyönyörű robotlányok szívét hódítja meg. Lehetetlen szituációkból vágja ki magát. Ha az alkalom úgy kívánja, képes táncolni, havon siklani, vagy éppen bajba került társa segítségére sietni. A játék elején Ratchet ugyanis börtönbe kerül, mégpedig egy múzeumba való betörés következtében, amivel megdöbbenti az egész galaxist, amely addig hősként ünnepelte. Clank feladata utánajárni annak mi ütött barátjába, hogy a másik oldalon láthatjuk viszont.





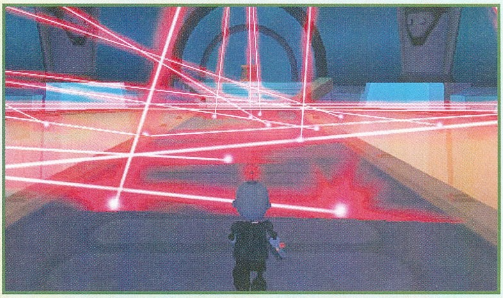
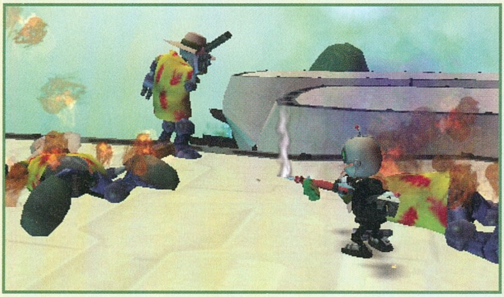
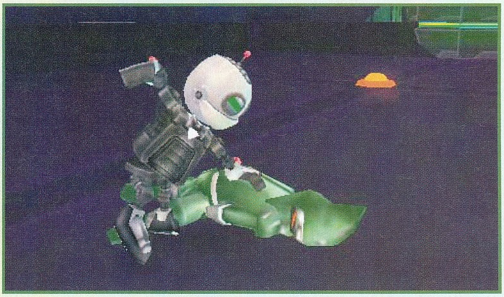








SECRET AGENT CLANK™

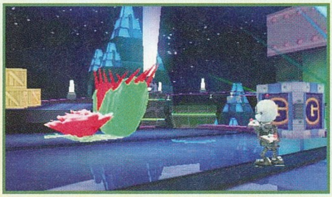
EGYET FIZET, MINIMUM KETTŐT KAP

Talán már a fentiekből is nyilvánvalóvá vált, hogy a **Secret Agent Clank** pontosan a várakozásoknak megfelelően feszegeti a műfaj határait. A küldetések nagy része ugyan emlékeztet a sorozat klasszikus darabjaira, de már ezek során is tapasztalhatunk új, meglepő ötleteket. A dinamikus akciót jól szakítják meg a nyugisabb, lopakodós részek és a különféle feladványok, de ez csak a jéghegy csúcsa. Természetesen a világtrendeknek megfelelően a Guitar Hero ebből a játékból sem maradhatott ki (bár azután, hogy a Simpsons legutolsó harca egy Guitar Hero párbaj volt, már meg sem lepődöm semmin), de szó sincs klónozásról, ugyanis ennek a megvalósítása igazán pazarra sikeredett. Előttünk van egy jókora komplexum, amin a gombok megfelelően időzített lenyomásával kell végighaladnunk, pl. egy lézerekkel teleszőtt folyosórendszer. Ha alapvetően jól nyomkodjuk a gombokat, akkor Clank harmonikusan mozogva, akrobatikusan libben át a lézerfények között. Ha bénázunk, mindezt ügyetlenebbül teszi és hamarosan annyi sebesülést gyűjt be, hogy kezdhetjük is elölről az egészet. Aztán itt van a gonosz robotlány története, aki két opciót ajánl fel, vagy jól meg lesz táncoltatva, vagy mehet Clank a robotlevesbe. Itt a hatalmas nagy bálterem ezernyi csapdával van berendezve és a célunk az, hogy a haláltánc során ne minket rázzon meg az áram, ne ránk zuhanjon a csillár és a véletlenül épp ott kiállított guillotine se a mi fejünket csapja le. Na hogy hangzik a Guitar Hero ilyen vegyítése egy platformjátékkal? És ez még mindig nem a vége a lehetőségeknek. A meglátogatott bolygók között lehetőségünk nyílik kihívásokat is teljesíteni, ezek segítségével szedhetünk össze jó sok erőforrást, amivel tápolhatjuk a karaktereket. Igen, karaktereket, mert természetesen nem merték Ratchetet sem teljesen kihagyni a képből, így rendre visszatérünk hozzá: megnézzük, hogyan verik el a börtönben, hogyan próbálja folyékonyra cserélni a hagyományos szappant, és miként tetoválja a testére a börtön alaprajzát. Na jó, ezeket azért mégsem, de neki is vannak elérhető kihívásai, még ha ezek az unalmasabbak között is vannak, ugyanis egy arénában játszódnak és meglehetősen monoton játékmenettel rendelkeznek. Clanknél már sokkal jobb a helyzet, az ő kihívásai változatosabbak és ennél fogva érdekesebbek is (szerencsére úgy vettem észre több is van ezekből). Kettejüknek összesen 16 elérhető fegyvere van és ezen kívül jónéhány egyéb hasznos eszköze, pl. a lebegő cipővel meglepő módon nagyobbat lehet ugrani. A készítők, ahogy azt a korábbi részekben már megszokhattuk, ezúttal sem takarékoskodtak a furcsa, humoros fegyverekkel, Clank például le tud dobni maga elé egy húsevő növényt, ami két másodpercenként be tud kapni egy ellenfelet.

Egy biztos, aki színtiszta platformjátékot keres, annak meglepetésekben lesz része, ugyanis ebből jutott a legkevesebb a Clankbe, igaz, szemben a Jak szériával, itt mindig is inkább az akción volt a fő hangsúly. Mostanra kijelenthetjük: meg emellett még rengeteg apróságon. Van benne átdolgozott tetris (ez a zárnyitás), logikai feladvány (Clank kihívásai között szerepelnek olyanok, ahol három robotot kell irányítani és megfelelően kombinálni – pl. egymás fejére állítani őket – az előrehaladáshoz) és még egy achievement rendszer is, ami a rejtett feladatok megoldását honorálja, pl. ha egy pályán az összes ellenfelet hátulról, lopakodva tesszük el láb alól.

A KEVÉS NÉHA TÖBB

Amennyire hangulatos a kis titkosügynökkel nyomulni, annyira izzadságszaga van Ratchet beemelésének a sztoriba, mivel ahhoz semmit nem tesz hozzá. Ül a börtönben, üres napjait pedig rendre megpróbálják elrontani azzal, hogy ellenfelek seregét küldik ellene harcba – és ennyi. Nem csak hogy köze nincs az egészhez, de teljesen ki is siklik a játék az addigi kerékvágásból, ha ő kerül sorra. Clankkel játszani hangulatos, változatos, szórakoztató, Ratchettel itt és most sajnos kínszenvedés, nincs más szerepe, mint kibillenteni minket a titkosügynökös hangulatból. De nem ő a mélypont, hanem Qwark kapitány, az önjelölt hős, akinek a küldetései meg aztán végképp bele vannak erőltetve a játékba, pedig nem itt lenne a helyük. Nyilván kettejük szerepeltetésével próbálták növelni a játékidőt és kikerekíteni a sztorit, de ez utóbbi sajnos nem sikerült – bár maradtak volna mindketten az átvezető jelenetekben.



MINDENT TUD?

A fentiek fényében a változatosságot semmiképpen nem kérhetjük számon az Agent Clanken, hiszen szinte minden küldetésben más feladatokkal és kihívásokkal kell szembenéznünk, egy percre sem fogunk unatkozni. A kihívások nem mind sikerültek ennyire jól, de ezeket szerencsére ki lehet hagyni: a legtöbb, amit így veszíthetünk, hogy nem tudjuk olyan gyorsan fejleszteni a karaktereket. De erre nem is feltétlenül lesz szükség, úgyis megtalálja hamar mindenki azt az egy-két fegyvert, amit szeret használni, a többihez maximum akkor fogunk hozzányúlni, ha előbbiekből kifogyott a lőszer.

Grafikailag én a programot kicsit unalmasnak találtam: ugyan látványos, de a sci-fi környezet miatt túlzottan is egyszerű, a fémes színek és az egyszerű formák dominálnak – bár ezt aligha róhatjuk fel egy olyan játéknak, aminek a főszereplője egy robot. Ugyanezt tudom elmondani a hangokkal, a szavatossággal, a játszhatósággal és a hangulattal kapcsolatban is: nagyon erős szintet képvisel az Agent Clank a PSP kínálatában, de összhatásán kívül semmiben sem képes igazán odaverni a konkurenciának: Clank – ellentében az eminens Daxterrel – erős négyes tanuló csak. Ennek ellenére a sorozat bármely rajongójának bátran ajánlható, hiszen mindent tud, amit ebben a gyorsan változó zsánerben 2008-ban egy játéknak tudnia kell, néhány területen még többet is. De lassan azért jó lenne, ha jönnének új Sony hősök is és nem csak a régiekből lenne lehetőségünk újabb és újabb részeket a magunkévá tenni (és ha lehet, ne Qwark kapitány legyen az új hős, hiszen már most unalmas). A James Bondnak maszkírozott Clank nagyszerű ötlet volt, de mi lesz a következő lépés?

Vega

MARTIN BELESZÓL!

A cucc tulajdonképpen jó, újszerű és divatos, kifejezetten modern. Olyan tipikusan „mindent bele” stílus, mintha egy komolyan összekalapált minigame gyűjtemény lenne, de persze a minőségi fajtából. Az már csak az én saját hasfájásom, hogy jobban szeretem – vagyis inkább szeretném, ha lennének – a Kres Bandi-féle klasszikus haladós platformjátékokat. Ilyennel viszont már nagyon régen nem találkoztam…

SECRET AGENT CLANK

SONY / HIGH IMPACT GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

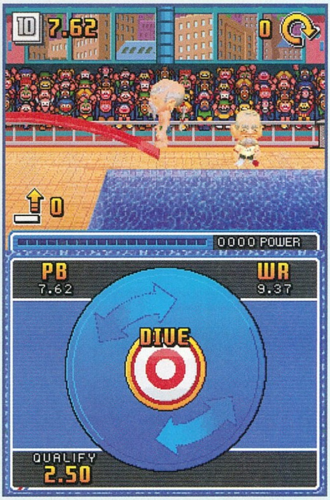
1 játékos, mentés 416 kb

✔ változatos
X ratchet és qwark

7.5 pont

SZÁNDÉKTALAN PARALIMPIA







„Kirázom a tesztet kisujjból" – gondoltam, majd hozzátettem: *„...de azért egy kicsit fázom tőle."* A magabiztos hozzáállást az előddel – a Ganbare Nippon! Olympics 2000-del – való játszadozás során szerzett tapasztalati pontok indukálták, a kiegészítést pedig a sportjátékokkal szemben érzett leküzdhetetlen viszolygásom csapta a mondat végére. Annyira azért nem aggódtam, mivel maga a cím, annak jól ismert témaválasztása és a célplatform önmagáért beszélt: egyszerűen *tudtam*, hogy QTE-bázisú minijáték-gyűjteménybe botlom majd, egy akrobatikus majomparádé keretein belül. Nem, tőlem ez nem szkepticizmus: vannak dolgok, amiket furcsán látok, másként rögzültek bennem, mint egy átlag „felhasználóban" – a sport is valami ilyesmi. Talán a szakrális jellegű tisztelet hiánya tesz ennyire cinikussá, de ami nálunk sportműsornak számít, az a majmok bolygóján Animal Planet lenne.

ELVISZLEK EGY KÖRRE

*„Teccő, g**i"* – gondolom, miközben kinyitom a kólát. A kezdőképernyő telibe talált designt villant meg: a zabálni való karakterek tarkasága teljes komolytalanságot sejtet, ami jó előjel. Egy pöccentés után az 1981-es Chariots of Fire (Tűzszekerek) Nintendo DS-re hangszerelt Vangelis-soundtrackje bontja meg az agyamat, és ez már elég is, hogy fülig érő szájjal kotorásszak a puritán, de áttekinthető menüben. Egy gyors karrier módot választok a Single Player alól – a fokozatosan megnyitható csoportok rejtik a versenyszámokat. Válogatok az egyelőre nyolcfős karakterkészletből: akad itt mikrofonfejű afrofrizurás csóka, fogpaszta-vigyorral pózoló hermafrodita Kurt Russel, copfos-szakállas, őszbe fordult ferdeszemű figura (Oolong – minden bizonnyal a Yie Air Kung Fu megvénült főhőse), Zangiefre hajazó fejkendős-szakállas medve, tépett lila hajjal feszengő goth kiscsaj, sumo-birkózókat ebédelő hegyomlás szőke nő, kawaii lila kislány és egy anorexiás Claudia. (Később további 10 taggal bővül a repertoár: feltűnik majd Solid Snake, a Silent Hill Piramyd Headje, vagy épp Pentaro az ultra-zseniális Parodiusból.)

A próba során kiderül, hogy a számításaim helytállónak bizonyultak, és ez a játék csak annyiban kötődik a valódi sportjátékokhoz, hogy onnan kölcsönzi a tematikát. Persze, kétségbeesni nem kell: van távolugrás, diszkoszvetés, gerelyhajítás, műugrás, agyaggalamb-lövészet, száz- és négyszázméteres versenyfutás, mell- és hátúszás, bicikliverseny és gátfutás – összesen 16 sportág. De ezeket értelemszerűen reális, szimulatív megközelítésből nem lehet konzolos port formájában prezentálni, így csak egy kérdés lehet: a képernyőn zajló eseményeket hozzávetőlegesen követő irányítás mennyire passzos? És ami még fontosabb: mennyire szórakoztató?

Kifejezetten. A kontroll buján elterül az érintőképernyőn, és ott is marad – általában a dörzsölés és az egyetlen gomb gyors megnyomásával kell kombinálni minden versenyen. (Ez korábban az analóg kart meggyilkoló, ész nélküli rángatás formájában vált ismertté). Az egyetlen komolyabb probléma, hogy sokszor összetettebb (értsd: legalább *négy teljes fázisból álló*) kombót is végig kell kaparászni egy-egy futam teljesítéséhez, és ehhez nem árt az alsó képernyőt figyelni – a felsőn az aktuális események zajlanak. A négyszáz méteres futásnál csak az egyre gyorsabban mozgó csúszkát kell követni a stylusszal, és ez nem is kívánja meg, hogy a felső képernyőt is bámuld, de pár sportágnál (mint a toronyugrás és a gátfutás) bizony nem árt figyelni, hogy ne hasra érezz, vagy taknyon csússz be a célba. Más helyeken – például a céllövészetnél – ezt sikerült megoldani (a síkban mozgatható célkereszt a felső képernyőn térmozgásnak felel meg), és a pontosság elsajátítása is csak gyakorlás kérdése. De addig bizony a Konaminak az édesanyját, *aztat.*

ÉS?

És ez így tök jól van. Teljesen lökött a körítés, a valóságtól elrugaszkodott, super deformed hülyegyerekek világtalálkozóján nem kell könnyezve hallgatnod, amint felhúzzák a nemzeti lobogót. Ön-visszhang: ez „csak" egy sportjátékba oltott „kaparós" minijáték-kollekció. Az olimpiai (video)játékokat ortodox, morcos megközelítésből szemlélő kollektíva talán ki fogja hagyni – jól is teszik, ez nem az a játék, amit komolyan kell venni. Aki ebben a játékban is a puritanizmusért sóvárog, annak már eleve kicsengettek.

A kedves többiek? Csapjanak össze online, pózoljanak a highscore-lista tetején, csapkodják a térdüket az idióta szereplőgárdán, a pózer fejeken, és szórakozzanak remekül – a **New International Track & Field** ehhez remek lehetőséget biztosít. Persze, mondom én ezt, a sport-antitalentum, aki szerint a fociban *sokkal* nagyobb kunszt eltalálni azt a vékony kis kapufát harminc méterről, mint belőni abba a téglalapba, amit körülhatárol. Talán ennek a játéknak is ez a titka: ha nem veszed komolyan, sok, a „profik" szemében siralmasnak mondható, de valójában izgalmas apróság miatt válik olyan kellemessé.

Tyler
hc.one@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Korrekt minigame gyűjtemény, „kókemény" karakterekkel. xD

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

KONAMI / SUMO DIGITAL
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

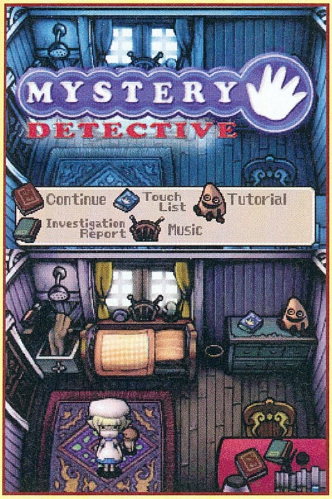
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 4 játékos, wifi

✔ komolytalan játék
X komolytalan játékosoknak

7 pont

ZSEB-HOLMES





Detektívekből sosem elég, erre az irodalmi élet és a felcseperedőben lévő televíziózás már régóta rámutatott: a lapokon olyan zsenik göngyölítik fel a titokzatosnál titokzatosabb ügyeket, mint az ópiumfüggő Sherlock Holmes, a huszárbajszú Poirot, a pipázó Maigret, az otthoni képernyőket pedig kétség kívül ugyanazt a ballonkabátot vagy 45 éve hordó Columbo tartja sakkban. Éppen itt lenne már az ideje egy igazán karizmatikus és hasonlóan zseniális videojáték nyomozónak is, hisz Nancy Drew kisasszony és Carmen Sandiego már régen túl van a sikerén, a Broken Sword George Stobbartja lassan három éve kényszerpihenőjét tölti. A nyugati közönség felé még épp időben és megfelelő hozzáállással / erőtartalékkal nyitó Atlus pont ezt a hiánypiacot célozza be, több-kevesebb sikerrel. Inkább kevesebbel.

A TAPIZÓ NYOMOZÓ

A Touch Detective / **Mystery Detective** a nagyon kevés női nyomozók egyikét (fő)szerepelteti: Mackenzie se nem agytröszt, se nem drogfüggő, bajsza sincs és pipa se nagyon kerül a szájába, vannak viszont az arcánál is nagyobb szemei, pontszerű ajka és rőzsére emlékeztető szőke haja. Ebből talán már leszűrhető, hogy a MD mennyire is veszi komolyan magát – a platform és hősválasztás nem véletlen, a széria egyértelműen a kezdő játékosokat szólítja meg könnyed, meleg hangulatával, mangásított stílusával. Mackenzie éppen most kezdi karrierjét, hogy aztán világhírű detektív váljon belőle, az odavezető hosszú és rögös út után persze. Mennyire is lesz ez nehéz? Alapjában véve semennyire, Mackenzie és hű mentora, Cromwell talán a két legnormálisabb karakter a játékban. Hogy mennyire elborult is az MD világa, azt jól példázza Mackenzie társa, a beszélő gombaember Funghi, na meg a megoldandó ügyek. Kezdésnek rögtön egy lopás, de nem ékszer- vagy pénzrablásról, hanem álomelcsenésről van itt szó, kérem szépen.

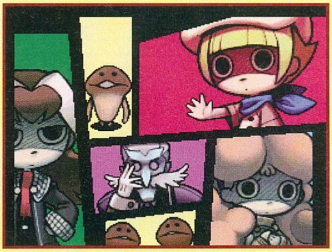
Ötletesnek ugyan ötletes és éppenséggel sivárnak sem mondható, de összeroskad az instabil alapok miatt. Az MD játékmenet szempontjából hozza a kora kilencvenes évek színvonalát, de sajnos nem az aranykorszakot képviselő LucasFilms / LucasArts féle vonulatot, hanem a rosszabbikat. Azt, amelyben logika nem nagyon volt, meg tulajdonképpen komoly mozgásszabadság sem, ami azért egy kalandjátéknál igencsak elvárható alapkövetelmény. Az MD ezt úgy oldja meg, hogy eléd pakolja a helyszínül szolgáló várost, aztán lekorlátozza az aktív részek számát és csak oda nyújt betekintést, ahová az üggyel kapcsolatban abban a pillanatban épp menni kell. Mert – nagylevegő – az MD-ben bizony az események nem egy jól kidolgozott lánc szerint haladnak előre folyamatosan, hanem mindent triggerelni kell. Beleértve a tárgyhasználatot is, az MD adózik a pixelkeresés oltárán és úgy akar nagyon titokzatos maradni, hogy az égvilágon semmiről sem ad tájékoztatást vagy támpontot. A kezedbe dobja a stylust, te pedig vígan végigkattintgathatod az egész képernyőt megtalálandó tárgyak és kikérdezendő személyek után kutatva. Ha sikerrel jársz, akkor duzzad az inventory-d, hogy aztán ismét vad klikkelésbe kezdj minden létező kombinációt kipróbálva, egészen addig, míg rá nem jössz, hogy azt az ékszerdarabot a ládika szemén kell használni, vagy hogy egy tárgyat mégiscsak megjavít egy karakter úgy, hogy előtte egyáltalán nem mutatott hajlandóságot erre, a tizedik próbálkozásra sem. Egyszerűen csak arra várt, hogy 4 helyszínnel arrébb belenézz a szemetesbe, aztán hirtelen kapcsol, hogy neki bizony itt teendője van.

Játszhatatlanul rossz lenne emiatt a Mystery Dungeon? Semmiképp sem, hisz még ebben a formájában is messze tartalmasabb, mint az Another Code és szórakoztatóbb, mint a legutóbbi Nancy Drew, de lehetett volna jobb, sokkal jobb is.



Főleg ezzel a stílussal: a mangásított és kifestőkönyvre emlékeztető színezéssel meglocsolt tálalás nem csak ötletes, de rettenetesen hangulatos. Képes elhiteti azt, hogy ez egy koherens univerzum, ahol megfér egymás mellett a 8 éves forma detektívlány és a beszélő gomba. Ráadásul mindezt fülbemászó dallammal adja elő, amely igazán jól feldobja az atmoszférát. Kár, hogy a játék az érdeklődés fenntartására hosszútávon már nem képes, kiindulási alapnak viszont elfogadható. De annál nem több.

W



MARTIN BELESZÓL!

Aranyos az Atlus, ahogy próbálkozik ezekkel a retro hangulatú cuccokkal – kár, hogy legtöbbször csak közepes minőségben sikerül a megvalósításuk. Emlékszem én még azokra az időkre, amikor nem DS méretű képernyőn vadásztam bőszen a pixeleket, hanem a tévémen... Maniac Mansion, C64, valaki?

MYSTERY DETECTIVE

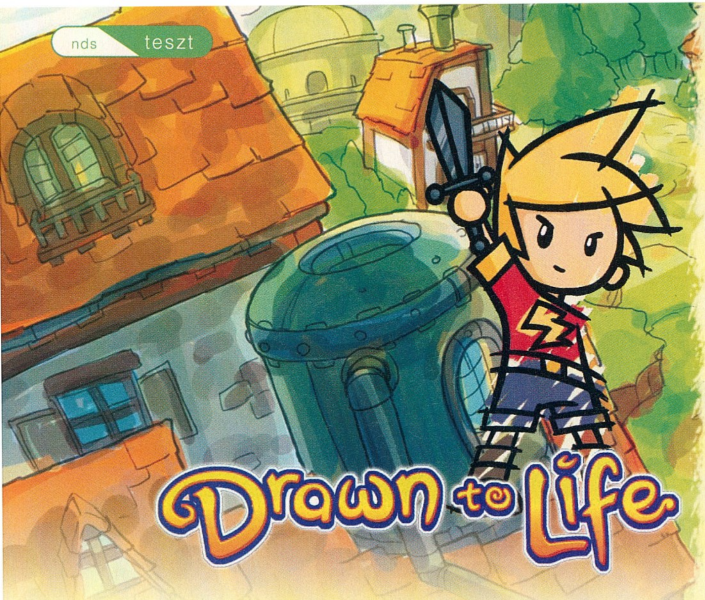
ATLUS / BEEWORKS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

✔ hangulatos tálalás
X pixelvadászat, logikátlanságok

5.5 pont



A FESTÉS AZ ÉLETEM





A Wii lenne az interakció csúcsa? Kétlem. Ha minden idők egyik legkreatívabb játékát kéne megnevezni, az mindenképp az Okami lenne. Az Okami, ami nem csak pazarul fest és utolérhetetlenül hangulatos, de talán az eddigi legszorosabb kapcsot képezte a valóság és a virtualitás között – de milyen áron? Az Okami nagyon ötletes, nagyon látványos, de rövid időn belül kifullad, monotonná és önismétlővé válik. A manipuláció úgy látszik ezzel jár, mert a **Drawn to Life** pontosan ezzel a gonddal küzd. Na meg még sok mással is.

KÉZBEN A PENNA

A Drawn to Life-t bekategorizálni és körülírni annyira nem nehéz, lényegében egy platformerbe oltott szerepjáték. Vagy fordítva. Lényeg a lényeg, minden az élet könyvével kezdődik, a vastag kötettel, aminek lába kélt, a raposák földjét ezért ellepte a sötétség és a gonosz, aki a napot, az esőt és mindent elhappolt. Hol van ilyenkor a teremtő? Épp stylusszal a kezében bámulja a képernyőt – a mindenható itt te vagy, a raposák népe csak rád számíthat, hiszen te vagy az istenük. Istennek lenni nehéz, de legalább szórakoztató. Ugyan nem rombolhatod le kényed-kedved szerint a terepet, és özönvízzel sem sújthatod a földet, teremthetsz viszont lényeket, tereptárgyakat vagy akár járműveket. Hogyan?

Az élet könyve egy hőszről szól, a teremtő arcképéről mintázva – láss hát neki a hőskreálásnak! A dolog nagyon egyszerű, stylusszal, egy színkészlettel és némi kreativitással a markodban azt vázolsz fel a képernyőre, amit csak akarsz, a Drawn to Life-ban ugyanis a dolgok a te kezed munkáját dicsérik. Ha akarod, alkothatsz páncélba bújtatott lovagot, bikinit viselő szakállas favágót vagy két lábon járó nemi szervet. Mert utóbbi ugye kihagyhatatlan ziccer, csak aztán barátkozz meg a gondolattal, hogy a cirka 6-8 órás kaland során végig egy két lábon járó izét leszel kénytelen irányítani.

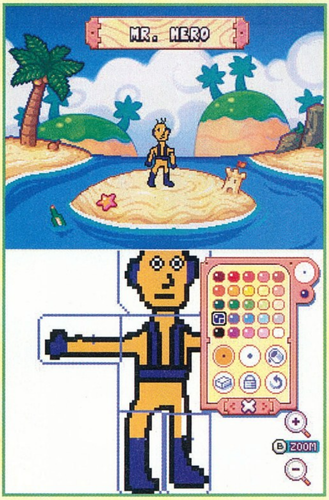
No persze ez csak egy véglet, ha komolyan veszed a dolgot, akkor máris ott a mosoly az arcodon, hiszen eddig hány alkalommal volt lehetőséged a saját hőszod, és nem egy 11 éves forma és erősen megkérdőjelezhető nemiségű hőst irányítani? Na ugye. Persze a karakterkreálás csak egy apró részlet, a DTL-ben menet közben is kénytelen leszel rajzolni. Mit? Mondjuk egy platformként szolgáló felhőt, egy indát vagy egy komplett űrhajót. A legtöbb esetben teljesen kreatívan, korlátok nélkül, a komolyabb tárgyaknál (például a járműveknél) viszont már egy előre legyártott sémát kell csak kiszínezned.

Na bumm, túlélhető – a DTL nagyon jól indít, rögtön bevezet a rajzolás könnyű művészetébe, a saját hős létrehozásával beránt, hogy aztán az első platform résznél kicsit visszapofozzon a valóságba. A DTL nem felnőtteknek, hanem gyerekeknek készült, legalábbis remélhetőleg: az ugrálós szekvenciák ugyanis bődületesen gyatrák, a nézet ilyenkor klasszikus oldalra scrollozós 2D-be vált, de a designernek erről nem szóltak. A bejárandó pálya rettenetesen sivár, kidolgozatlan és valami borzalmasan egyszerű, gyakorlatilag egyik platformról ugrálsz a másikra különösebb gond nélkül, néha-néha egy ellenfélbe ütközve, akit hatástalanítani a klasszikus Marió-módival lehet és kell. De persze nem kötelező, a DTL-ben nemes egyszerűséggel mindenen végig lehet rohanni.

A köztes időt a szerepjátékos elemként elkönyvelt Raposa falvacska töltené ki mellékküldetésekkel, hihetetlenül sokat beszélő nem játékos karakterekkel, elképesztően idegesítő monológokkal, a szokásos „hozd el A-ból B-be ezt és ezt a tárgyat" missziókkal. Igen, annyira izgalmas, mint ahogy hangzik.

Rossz játék lenne a DTL? Annyira nem, a bátorsága és a kreativitása mindenképp dicsérendő, maga az alapötlet remek de a kidolgozás nem érdemelne díjat, menet közben mintha lemaradt volna a tartalom. Ifjoncoknak könnyed szórakozás gyanánt ajánlható, de talán őket sem fogja ledönteni a lábukról.

W



MARTIN BELESZÓL!

Bődületes ötlet ez a rajzolgatás, méghozzá minden szinten: ha van hozzá kézügyességed azért, ha meg nincs azért. Gyakorlatilag az első pár órában betegre fogod gyönyörködni/röhögni magad, attól függően, hogy Disney-t megszégyenítő figurát alkottál, vagy valami vérgagyi szörnyszülöttet. A játékélmény azonban itt ki is merül, mert ami történik, az sajnos minden, csak nem jó játék – inkább egy kifestőkönyv kiskorúaknak. De kár érte…

DRAWN TO LIFE

THQ / 5TH CELL
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

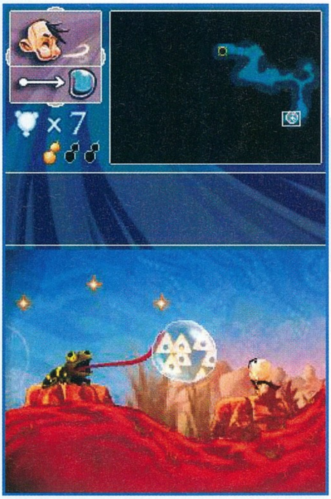
1 játékos

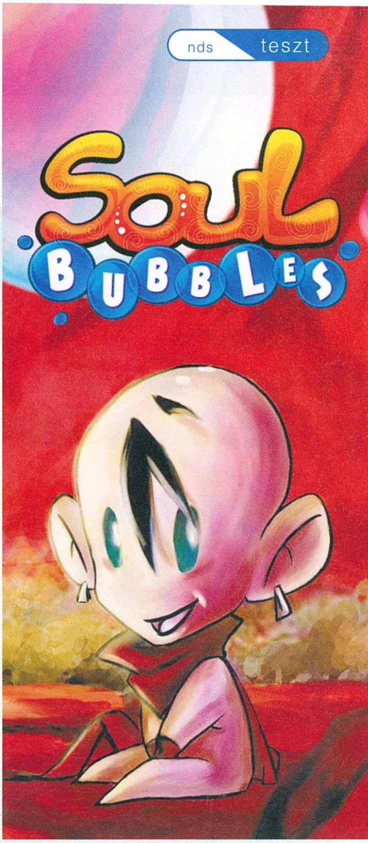
✔ az alapötlet remek
X a megvalósítás kevésbé

5 pont

UTAZÁS SÁMÁNFÖLDJÉN







Óvodás szintet megütő „komolysággal" vett zenei aláfestés, kifestőkönyvre emlékeztető színpaletta, hihetetlenül lágy és selymes játékmenet. Magyarán: LocoRoco. A LocoRoco igazi két lábon járó (vagy inkább guruló) csoda, amely utánozhatatlan stílusával és könnyed hangvételével még két év távlatából is erős és kellemes emlékeket idéz. Erre betoppan a semmiből a **Soul Bubbles**, amely körülbelül ugyanezt kínálja csak más stílusban, ám azzal a plusszal, amely téren a LocoRoco egyértelmű bukás: tartalom.

LELKEK GYŰRŰJÉBEN

A Soul Bubbles-ben nincsenek Barbapapára emlékeztető gyurmalények, kórusban éneklő kisgömböcök de még hatalmas fekete polipszerű pacák sem. Vannak viszont lelkek, sámánok, fantasy világ meg még pár elborult kreatúra – a Soul Bubbles-ben te, mint a lelkek pásztora tevékenykedsz, utat mutatva a túlvilág felé az elkóválygott kék fénygömböknek. A körítés tulajdonképpen ennyi, az SB hála az égnek nem dob be valami bugyuta történetet és nem is veszi túl komolyan magát. Nincs is rá különösebb szüksége, az SB azon kevés játékok egyike, amely képes önmagában, különösebb háttérmesei alátámasztás nélkül megállni a két lábán, méghozzá nem is akárhogy.

Az érintőképernyőre alapozó irányítás nagyon egyszerű, a lelkeket egybefogó átlátszó gomb terelgetéséhez csak a stylus szükséges. Ha jobbra akarod terelni a gombócot, akkor értelemszerűen annak bal oldalát fixírozod: logikus. Ténylegesen a mikrofonba fújnod (szerencsére) csak egyszer kell, a terelgetést a továbbiakban a kis avatarod végzi, rajtad áll, hogy milyen sikerrel. Az SB egyáltalán nem nehéz, de az újabb és újabb akadályok láttán bizony néha meg fogsz izzadni. Kezdetben csak pár szárnyas lény akarja elcsenni lélekrakományod, később a pályákon már ragadós indák, éles tüskék és lángoló vermek akarnak a pályafutásod végéről gondoskodni.

Hogyan küzdhetsz ez ellen? Többféleképpen is, az SB úgynevezett maszkokat ismer. Minden egyes maszk egy adott képességgel rendelkezik, az egyikkel például a kósza lelkeket foglalhatod buborékba, a másikkal a nagy buborékod vághatod több kisebbre, a harmadikkal zsugoríthatod a már meglévő gombócod. Mire is jó ez? Egyrészt a fentebb említett akadályok el-, illetve kikerülésére, másrészt a terep adottságait figyelembe vevő navigációra. A LocoRocohoz hasonlóan néhány szakasz itt is elviselhetetlenül kicsi folyosóvá szűkül, ahová nem férne be a gömböd: ilyenkor érdemes az említett vágáshoz nyúlni és máris lehet előrehaladni.

Ezt aktiválni nagyon egyszerűen, a d-pad három irányának valamelyikével lehet, a negyedikkel pedig a térkép szemrevételezhető. A térkép használata nagyon ajánlott, nem egy alkalommal marad majd hátra egy kisebb buborék, az előrehaladás addig pedig nem lehetséges, míg nincs egyben a banda. Az ok? Az SB nem csak ellenfeleket, de kisebb puzzle feladványokat is bevet. Ilyen lehet például a nyomásérzékeny kapcsoló, amely csak megfelelő méretű gömböc esetén aktiválódik, vagy a kioltandó tűz, melyhez a buborékot vízzel kell feltölteni, majd a megfelelő helyen kipukkasztani.

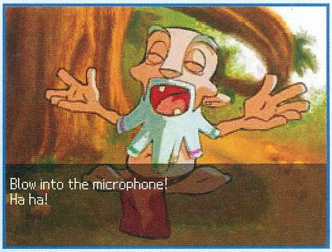
Lehetőségből van bőven, az SB ugyan letudható 6-7 óra alatt, eközben azonban vagy félszáz pályát felölel több változó terepű zónában, újabb és újabb ellenfelekkel, akadályokkal. A SB remekül adagolja a kihívásokat és az elérhető képességeket, a feladat ugyan végig ugyanaz, de a cél elérése gyakorlatilag szintről szintre változik. Ha már hibát kellene találni, akkor az mindenképp a tálalás lenne, az SB ezen a téren sajnos gyengélkedik: az általa életre keltett világ színekben és stílusban bővelkedik, de közel sem olyan megkapó és egyedi, mint a LocoRoco kifestőkönyvet imitáló irányzata. Ám ez az SB értékéből mit sem von le, ha teljesen eredetinek nem is mondható de a már látott formulát nagyon átgondoltan és nagyon logikusan viszi tovább és tölti fel tartalommal, nem fulladva unalomba és önismétlésbe mint a LocoRoco az első pályacsomag teljesítése után. Szórakoztató, könnyed hangvételű és bájos, hibái ellenére a DS kínálat élvonalát erősíti: gyűjteményben a helye.

W

MARTIN BELESZÓL!

Ha Locójuk nem is, de Rocójuk már van a DS tulajoknak is. Aranyos, kedves, jópofa játék, csak pont az az icipici debil „japános" plusz hiányzik belőle, ami a Loco Rocot azzá tette, ami. Ettől függetlenül le a kalappal!





SOUL BUBBLES

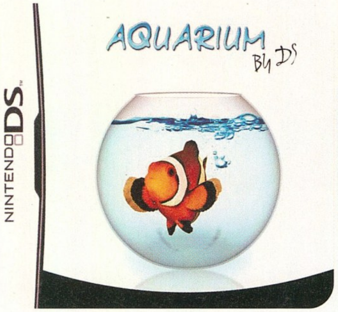
EIDOS / MEKENSLEEP
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos

✔ remekül kidolgozott rendszer
X sablon stílussal

8 pont







Az óceán mélye. Csodálatos flóra és fauna, az elszigetelődés és a nyugalom világa. Ragyogó kék víztömeg, amiben drágakőként tündökölnek az egzotikus élőlények. Az akvárium ennek a helytakarékos kivonata, otthoni használatra.

Az Ertain játéka pont erről szól. A szabadon áramló tengernek nem szab gátat semmi – az akvárium üvegfalai elszeparálják a külvilágtól a halakat. Puszta jelenlétük irracionálisnak tűnik a természetes közegükhöz viszonyítva. Ugyanez a jelenség és ugyanezek az arányok érvényesülnek, ahogy „játék" közben a DS pixelkavalkádja feláldozza a passzív gyönyörködést az interaktivitás oltárán.

Készíts saját akváriumot. Válaszd ki a megfelelő méretet. Helyezd el a szükséges elemeket. Köveket, moszatokat, alacsony felbontású dísznövényeket. Válassz árnyalatot az üvegnek. Pakold tele halakkal.

Tamagochi ez, annak is az ostoba fajtájából. Amíg az a maga kétbites mivoltában csak egy, a valóságtól teljesen elrugaszkodott pszeudo-tutujgatás akar lenni, addig az Aquarium aprólékos szimulációra törekszik. A díszhalmániákusok tapsolnak és dicsérik az aprólékosságát, a szőrös szívű kritikus pedig hirtelen Anthony Michael Hallnak érzi magát a Freddy Got Fingered című filmből, ahogy Tom Green felé fordul: *„Látja, mi a probléma?"* (hatásszünet) *„EZ SZ*R!"*

Az Endless Ocean a tengermélyi nyugalom demonstrációja volt – a Wii ereje nem szabott gátat a nyugodt felfedezésnek és az aprólékos szimulációnak. Itt az üvegfal a hardverkorlátokat sejteti, amivel a belsőépítészet során a játékos könyörtelenül szembesül is – a grafika kopár és jellegtelen, a torz szintetizátorhangok pedig nem segítik elő a beleélést. Szándék szintjén ez a játék szép kísérlet lehetett volna a műsorzárás utáni Duna TV finomhangolásához, de csak egy, már a műtőasztalon elvérzett koncepciós torzszülött maradt. Érted? Nem pezsgőt bontasz a DS sokoldalú kihasználásának, hanem a kreativitás megerőszakolását siratod. És locsolnád a padlótisztítót a sós vízbe, de persze ezt már nem teheted meg.

játékcím: aquarium
kiadó / fejlesztő: mercury games
más verzió: jelenleg nincs

2

Kissé megkéstünk – bocsánat. Ennek oka van: a tesztalany decemberben ünnepli a negyedik születésnapját, de angol verzió a mai napig nem érkezett belőle. Ennek ellenére csüggedni nem érdemes – a japán nyelvtudás hiánya kellő elkötelezettséggel és szorgalmas „trial & error" hozzáállással kiváltható.

Cserébe kapsz egy – Bemani-lábnyomokban szökdécselő – klasszikus ritmusjátékot. A stílusos menüben (plakátok, stúdióajtók, flyerek, keverőpultok) való bogarászás után egy első blikkre picit kaotikus, de gyors felfogás után már átlátható interface fogad. A feladat innen már ismerős: jól időzítve kell a megfelelő gombot lenyomni, hogy értékelhető melódiákat (és minél magasabb pontszámot) kapj. Kezdetben még csak a négy fő akciógomb és a d-pad irányai kapnak helyet, később már a triggerekkel és a stylusszal is ügyeskedni kell – EZ lesz az, ami megkívánja a virtuozitást.

Mégsem csak ez tartotta a játékot a szigetországon belül: a puszta fordítás még nem annyira embert próbáló munka, de a tracklista lecserélése már teljes körű renoválást kívánna meg. Az pedig főleg japán fül számára érthető és értékelhető: felcsendül itt Melissa *Porno Graffiti*je a Fullmetal Alchemistből, pörögni fog a klasszikus Fire Emblem téma, atavisztikusan prüntyögnek az ős-klasszikus Famicom-dallamok, miközben közel tucatnyi J-pop csillagocska is sziporkázik. A nemzetközi vizeken MIDI-hangzással bájol el Vivalditól a *Négy Évszak* és szakít a *Deep Purple*-től a Smoke on the Water. A teljes lista 35 alapból elérhető címből áll, az egy évvel később kiadott expansion pack ezt meg is duplázza; akinek pedig ez sem elég, az belevetheti magát a dallamszerkesztésbe is (igaz, ez már több türelmet – vagy éppen japán nyelvismeretet – kíván).

Mindez csupán antiszociális gombcsapkodás – az igazi kakaó a multiplayer bögrében fortyog. 2-8 (!) játékos csatlakozhat egy jam sessionhöz, mindegyik egy külön hangszeren játszva; handheld gépen ennél komplexebb chipzenét videojáték talán még sosem kínált. Jó anyag; kicsit savanyú DJ Max Portable – csak éppen Nintendo DS-en.

játékcím: daigasso! band brothers
kiadó / fejlesztő: nintendo
más verzió: jelenleg nincs

7

Handheld repülőgépes játék? Nem, egyáltalán nem furcsa és nem platform-idegen; elég az Atari Lynx-es Blue Lightningra, vagy a WarBirds-re gondolni – működött, ahogy az ős-amigás Wings is életképesen született újjá a GBA-n. A közelmúltban a PSP-s After Burner-remake is fényt kapott – most a DS-en a sor, hogy a levegőbe emelkedjen.

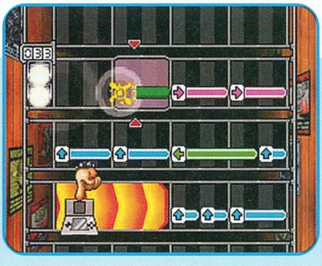
Ami a stílust kedvelők számára szokatlannak tűnhet, az a játék erős történet-orientáltsága; hiába, hogy van mezei pufogtatást kínáló Free Play játékmód is, már a kondenzcsíkban, robbanásokban és trükkös manőverekben bővelkedő intróban felvillanó anime karakterek is sejtetik, hogy nem egy mezei célpont-megsemmisítésen alapuló repülőútra váltottál jegyet. Épp ezért, mivel a játék egyelőre csak japánul elérhető (elvileg a távoli jövőben majd érkezik a – korbáccsal verésre érdemes – DS Air névvel megáldott nyugati változat), javasolt egy walkthrough begyűjtése az eredményes légiharchoz; ennek hiányában a Jet Impulse túl sok szöszmötölést és újrapróbálkozást követel meg.

A játékmenetet nem érheti túl sok kifogás. A két képernyős felosztás kényelmes – az alsón a cockpit-műszerek villognak, a felső maga a játéktér látható. A látvány a StarFoxot idézi, rugdosni tehát nem érdemes – a mozgatott terület méretéhez képest nagyon barátságos a látvány. (Talán csak a mélység-magasság érzékeltetése egy cseppet problémás, de ezt is kivédi a digitális, számszerűsített kijelzése.) A kezdeti feladatok kevesebb komplexitással kecsegtetnek, az eldurvulás, az összetettség később kap helyet, és azt is csak ügyesen, fokozatosan adagolva. A zene kulturális keresztmetszet, amiben éppúgy megvan az animék dallamossága, mint a Top Gun nyálas-heroikus dinamizmusa. Az irányítás gyorsan megszokható, kézre áll; minden a helyén van. Minden, kivéve a karakterességet: a Jet Impulse hiánypótló, de nem elég markáns ahhoz, hogy az új After Burner legyen. Nincs kiemelhető erős/gyenge pontja, vagy olyan vonása, ami stílust adna neki; kellemes és teljesen közömbös anyag egyszerre.

játékcím: jet impulse
kiadó / fejlesztő: nintendo
más verzió: jelenleg nincs

5













Crossover-paradicsom, buja fanservice. Ha azt mondom, hogy Capcom vs SNK, vagy Super Smash Brothers Brawl, képben vagy, miről beszélek. A Jump! Ultimate Stars erről szól: a rajongók elkápráztatásáról. Csak most nem Nintendo-karakterek, hanem a Weekly Shonen Jump szereplői esnek egymásnak. Az első reakció a kaján, gúnyos mosoly az orr alatt, ami a „sok légy egy csapásra" pénzhajhász attitűdjét szimatolja. De nem! Ez a játék ugyanis valóban szórakoztató – a jól csengő nevek nem kifogást jelentenek a satnya minőségre. A licenc itt öregbíti az eredetiek hírnevét, nem kihasználja azt.

Van egy, a *Bleach: The Blade of Fate* Deck Constructi-on konfigurációs paneljére hajazó szerkesztőfelület az érintőképernyőn – erre pakolhatjuk fel a különféle szereplők képeit („battle komas"). Nincs verhetetlen karakter, rafinált kő-papír-olló (itt: Laughter, Power, Knowledge)-szisztéma szerint bökdöshetjük a patinás nevű anime/manga szereplőket az asztalra – minden típusból legalább egyet szerepeltetve. (Gyors szabályismertetés: a Power üti a Knowledge-et, a Laugther erősebb a Powernél, a Knowledge pedig a Laughter ellen hatásos.)

Ha ez megvan, jöhet a bunyó: a Guilty Gear során meggyűlölt többszintes, „platformos" pályák itt is visszaköszönnek, de most meg tudunk bocsátani korábbi vétkeikért. A terep tagolása jó, a változatos, mindig egy-egy adott mangára hajazó pályastílus szintén telitalálat, akárcsak a statikus / interaktív platformok egészséges arányú keverése, ami tisztességes dinamikával kínálja meg a játékmenetet. Szimpatikus karaktert minden anime-drukker találhat magának: a szereplők olyan történetekből érkeztek, mint a Death Note, a Dragon Ball, az Ichigo 100 %, a Bleach, a Naruto, a One Piece, vagy a Yu-Gi-Oh! – hogy csak az ismertebbeket említsem. A Super Smash Bros-t kedvelő anime-addiktok imádni fogják – az egyetlen visszatartó erő a játék „japan-only" mivolta lehet.

játékcím: jump! ultimate stars
kiadó / fejlesztő: nintendo
más verzió: jelenleg nincs

7

A célkeresztben a Columns Crown érintőképernyőre átdolgozott remixe pulzál – méghozzá büszkén. A Game Gear tarka Tetrise háromblokkos elemekkel és szivárványszínekkel dobta fel a monokróm, formatervezett potyogtatást – az Intelligens Systems játéka most ezt egyszerűsíti, miközben csavar egy nagyot a mechanikán.

A Planet Puzzle League-ben nincsenek lehulló elemek, a telítődött szintek alulról emelkednek felfelé. A feladat pofonegyszerű: (legalább) három azonos színű blokkot kell egymás mellé húzni, hogy azok eltűnjenek. A trükk csupán az, hogy az elemeket egyesével, és csak vízszintes irányban lehet mozgatni. Igen, ennyi az egész – ennyi az alap, erre lehet építkezni. Innentől már te kellesz a teljes képhez.

Van kombózás (egymás után több színpár eltüntetése a képről, ami hatványozza a megszerzett pontokat), van választható nehézségi szint (talán a közönség hörgéscsillapítása érdekében, de még a Hard sem igazán vérforraló), és 10 szabadon választható „theme" (ami a blokkok stílusát, a finoman animált háttereket és az ott dünnyögő – igencsak placeholder-kategóriás – muzsikát variálja).

A játékmenet tisztasága és egyszerűsége éles kontrasztban áll a menükavalkáddal, amik különféle játékmódokat rejtenek. Semmi radikális újraértelmezés, csak az alapokkal játszadoznak a srácok. Végtelenített és időmértékes single a magányos farkasoknak (szabadidejükhöz igazítva), többszereplős összecsapás hálózaton keresztül a Nintendo WFC menüpont alatt, vagy wireless móka a hasonnevű részlegben, szociálisan érzékenyeknek.

A játék legnagyobb ütőkártyája az ismerkedés után villámgyorsan kialakuló addiktív ereje. Két perc játék: átlátod az egészet. Öt perc: otthonosan mozogsz mindenhol. Tíz perc: nyakig ülsz benne. Egy órával később pedig csodálkozol, hogy még mindig a tarka elemeket tologatod. Csak az az egy hátránya akad, hogy amilyen könnyen megszereted, azzal a lendülettel el is felejtheted. Egy futó, de szép kaland – mégis, észjátékban szűkölködő időkben életet menthet.

játékcím: planet puzzle league
kiadó / fejlesztő: nintendo
más verzió: jelenleg nincs

7

Tudod, sokszor nehéz elkapni a fonalat. Felfedezed a szemétkupacban a gyöngyöt, hogy felmagasztald, és nagyítóval keresed a szépséget az alapvetően rossz játékban is. Próbálsz megcsípni egy gondolatot, amit a játék karakteres jellege inspirál. És máris tudsz róla írni. De van, amin nem fog a szavak ereje: ez a jellegtelenség, a középszerűség. Vele nehéz kikezdeni.

A Tank Beat az iskolapélda. A Chaos Field – Radilgy – Karous shooter-triád arról üvölt, hogy a Milestone nem tehetségtelen arcok gyülekezete, de játék közben másra sem tudsz gondolni.

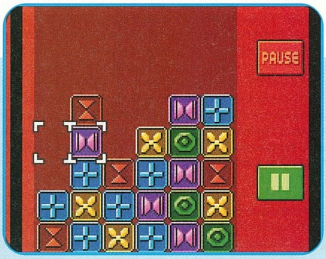
A 3D-s terep csúf, pixeles, és ez nem a hardver hibája – a DS otthonosan mozog az igényes 3D-s képalkotásban is, csak türelem és értő kezek kérdése az egész. Itt mindkettő hiányzik. Némi stílus talán feloldozást nyújtana, de az sem segíthet: a feleslegesen aprólékos briefing közben bevágott prűd karakterrajzok, a low-end menü, valamint az ócska karakterkészlet mind fércmunkát sejtetnek. Ahogy a játékmechanika is: a touchscreenen látható térképre húzott vonalakkal tudsz mozogni, közben kijelölöd a célpontot a stylusszal, a bal triggerrel pedig durrogtatsz a satnya géppuskával. És eközben még a kamerát sem ártana forgatni, hogy szemmel is lásd, ami a radaron feltűnik. Hogy működik ez a gyakorlatban? Pocsékul. Igazi WTF-esszencia. Kétségbeesetten keresed a változatos küldetéseket, de a látszólag különböző missziók egyike sem kecsegtetett új kihívásokkal: körbearaszolsz a térképen és leszedsz mindenkit. Közben quicktime-ima Boldogasszony Anyánkhoz, hogy ne veled történjen meg ugyanez. Egyedül a kellemes, karcos, hol dinamikusabb, hol downtempóba hajló breakbeat soundtrack oldaná a feszültséget, ha nem 32 ütemes loopokból állna – a kezdeti ütemes bólogatás így fejcsóválásba csap át.

Nem, tényleg nem találok fogást a játékon. Ó, persze, rúgni lehet, de az nem a tökénél elkapás – egyszerűen nem látok bele, hogy az efféle középsz*rságnak mi a koncepciója. Klasszikust idézve: *„És ezt így hogy?"* – kérdezné Tornóczky Anita.

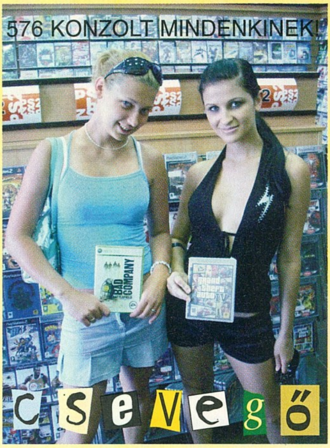
játékcím: tank beat
kiadó / fejlesztő: o3 entertainment
más verzió: jelenleg nincs

3









2008. JÚLIUS-AUGUSZTUS – MR. KRUGMAN IN DA HOUSE

Jött, látott, és hogy győzött-e, azt majd ti fogjátok eldönteni. Krugman besétált az irodába, és végtelenül lazán csak annyit mondott: „Figyelj Martin, átvenném a Csevegőt". Értékelem az ilyesfajta elszántságot...

Krugman elegáns, mint egy párizsi bróker, aki Japánban él. Mindegy, hogy hol jár, és hány óra van, haja mindig tökéletes. Krugmant lehet kedvelni – erről Super „Kenny" Mario tudna mesélni – és utálni is – erről meg pár csaj az 576 fórumáról. Krugman jó arc, Krugman egy szemétláda. Krugman laza japán, Krugman görcsös magyar, Krugman... az Krugman. Krugmané a Csevegő! (Ha legközelebb hosszú ékezetek nélküli Csevit küldesz, amit 3 órán keresztül javíthatok, összekócollak, hajasbaba!) Martin

No, hölgyeim és uraim, ez a nap is eljött, mikor a krugman nevezetű egyén is kipróbálhatja magát eme nagybetűs Sajtózás dologban. Bár tudom, páran a hátuk közepére kívánnak (igen rád gondoltam tisztelt valaki :D). Eljött végül is az a nagybetűs KRUGKORSZAK, amit már oly régóta hintettem el eme brigádnak. Szóval eljött a nyári 576 kiadás, és eme perctől „szerény" személyem **(Ki a fene hiszi el azt, hogy te szerény vagy krug?! K.)** ***(Ez milyen édes, hát nem csak vérgizda vagy, de skizofrén is? Frankón magaddal beszélgetsz? Martin)*** fogja vezetni ezt a kis elrejtett zuglevélszentélyt. Jött is pár levél a témámra, amit kiírtam nektek, de a levelek „épelméjűségét" a nyárnak tudom be, bár volt köztük pár igazán elvetemült is (ki a fene szeretne pl. egy őzikével nyaralni??? :D). Na, de mondom, ez a tikkasztó hőség mindenkinek az agyára tud menni. De azért a melóhelyen ülve, a bankban, a légkondi hűsítő szellője miatt én nem nagyon érzem ezt. Persze ennek meg az a hátulütője, hogy nincsen olyan hosszú nyár, mint anno volt. Kezdem azért visszasírni a gimis éveket, mikor június végén kicsöngetek végre, és indult a felhőtlen pihenés majdnem 3 hónapon keresztül. Csajok, partik és „itókázás" majdnem minden nap. Most meg meló minden hétköznap (üdv Ó nagy Viktor munkatársam, hallom csörög a lánc :D). Jákkk. Higgyétek el, hogy jó az a suli, vagyis a melónál tuti jobb. De ha mondjuk olyan munkám lenne, mint a „Hju Hefner" bácsinak, akkor biztos nem finnyáskodnék a hétköznapokra (oh az a nyúltenger, amiben ö lubickol minden egyes nap, huhuhu). Már hallom, ahogy Martin elgondolkozik a munkaváltáson. Nyulazik és közben WoW. ***(Úgy gondolod, hogy fent püfölöm a sárkányt, az asztal alatt meg lapul egy nyuszi? Gyönyörű kép. Martin)*** Visszatérve a melegre, azért mégiscsak jobb itt, mint ami Japánban volt. Ott majdnem meghaltam mindig a hőségtől, levegőt ugye meg alig kap az ember, mert a páratartalom elég magas. Azért az elviselhetetlenséget egyből elmulasztotta, mikor meglátta az ember azokat a szép japán lánykákat. Hát igen, kezdem visszasírni azokat a momentumokat... :D K

Nos térjünk vissza a munkánkhoz, vagyis a Csevegő e havi témájához. Ami mi is volt? .Ja igen, az volt ugye, hogy „Melyik játékkarakterrel sütetnéd a kis bájaidat Ibiza partjainál?" Lássuk, az emberkék kikre-mikre gondoltak a kérdés hallatán. Voilá! K

Ez az! Csipázom az ilyen témákat. Kit vinnék magammal, ha süttethetném a hasamat? Elsőre Crash ugrik be **(Sony. K)**. De aztán elvetem az ötletet. Aztán a kedvenc karakterem, Jak **(Sony. K)**. De aztán az ez sem tűnik a legjobb ötletnek... És ekkor belémnyilall: Nina! XD Ugye tudjuk? Nina Williams. Tekken **(És megint csak Sony. Hol vannak azok a jó kis nyinytendós és microszoftos karakterek? :D K)** Dereng? őt vinném szívesen. Nem csak tengerpartra... **(Pajzánabb vagy, mint egy japán fószer, aki a snack-bárokba jár minden este. K)** pacman ***(Én mindig azt hittem, Pac-Man Pinky-t, a rózsaszín szellemet vinné magával. Tényleg, egyszer benéznék egy ilyen szellem szoknyája alá... Milyen lehet egy szellem izéje? M)***

Kellemes nyarat, jó bulikat, nagycsöcsű magukat könnyen oda adó leányzókat kívánok mindenkinek! :) **(Látom tudod mi kell a népnek. Martin te milyen bulákat szeretnél? Mesélj a népnek :D K)** Aki meg egész nyáron dolgozik – mint én – kicsit lazsáljon néha. Üdv! Borka ***(Nekem egyrészről mindegy, csak szeressen, másrészről, aki sokat válogat, annak a végén semmi sem marad. M)***

Szega Martin és 576 Team! **(Kösz, hogy megneveztél itt, mint pl. „Hello nagyszerű és fantasztikus új Csevegő vezető". De tudom, hogy oda szeretted volna írni, csak elfelejtetted, ezért semmi gond. :D K)** Hogy melyik gamekarakterrel sziesztáznék az ibizai tengerparton? Egyértelműen Tinával a DOA bombázójával. Remélem, hetero **(Itt nem Ticsi urat említed meg, az is tuti, ő álmodik mindig Mászter-csifről mezÍÍtelenül :D K)** beállítottságú férfi gémertársaimnak nem is kell indolkolnom a döntésemet ;) Mindenkinek kellemes nyaralást, csajozást/pasizást kívánok: Attis37 ***(Micsoda szegényes fantázia. Én vinném az egész DOA lánykompániát, mert nem vagyok egy kirekesztő típus. Hétfőn Tina, kedden Kasumi, szerdán Helena, csütörtökön Christie, pénteken meg Ryu Hayabusa... upsz. M)***

Kedves Akárki! Mivel személyedet jótékony homály övezi, nem tudom, hogy szólítsalak, ezért Jacknek foglak hívni. **(Közfelhívás: mostantól Jack vagyok és nem krugman. K)** Nos Jack, meg kell mondjam, jó az e havi csevitéma, mivel épp az MGS4 végigjátszása után vagyok, és ugye férfiú létemre, hogy is választhatnék másképp, minthogy Naomit vinném magammal Ibizára, nyaralás, hentergés, láblógatás céljából (gyk: Naomi egy jó nő az MGS4-ből, továbbmegyek: Naomi melle a legjobb kerek e nagy világon **(Nemsokára megrendezhetnénk a legjobb gamer mellek versenyét is :D K)**. Mondd Jack, nem gondolod, hogy túl nagy fába vágtad a körömcsipeszed kis kihajtható reszelőjét, mikor elvállaltad eme két oldal levezénylését, mikor olyan halhatatlan elődeid voltak, mint pl. Krisz? (Hiányozni fognak a Kriszes csevegők: "Szia Kedves Krisz! (Kedves a kis f*szom. Krisz) Nagyon jók az írásaid, Krisz, te vagy a kedvencem! (Akkor ugye megteszel egy szívességet: húzz a halál f*szára. Krisz) A legutóbbi írásod nagyon tetszett (D*gölj meg. Krisz)" Azért persze Jack, én sok sikert kívánok neked, tedd a csevejt olyanná, mint amilyen nagyon régen, még Radeon idejében volt **(Amit tudok, megteszek. K)** Üdvözlettel: Kiccsidzson ***(Ne bántástok Kriszt. Sokat fogyott mostanában, és mint a fogyókúrázó nők általában, ő is ingerültebb egy picit. Elvonási tünet. M)***

Hello Yellow **(Kedves „ismeretlen". Látom nagyon kedveled ezt a színt. Következőleg mi leszek? Zöld ? :D K)**!!! Én szktem, ez a tsevegő théma nemjo. Nemtudom kihlehheth az az idijota aki kitalálta ezt, de hogy ezse normális akzis biztos. Aztsem tudom, hogy kiaz úly tsevegő vezető... De biztos, hogy Nintendos. Na azért reagálok a tseWii :) thémájára is. Szóval én a mariOKarttal szeretnék ibizázni. Igen. Igen, fekűdnénk a parton mi kettecskén egésznap, aztán meg este beülnék bele, és száguldoznánk a parton és nem lenne más csak én meg a kartom. (Az ember akit még a nintendo őshazából származó illetők sem tudnak megverni kartban). ***(Szerintem még vicces sem voltál, de pont ez az ötszáz karakter hiányzott ahhoz, hogy beteljen a két oldal. Mondjuk én Krugman helyében inkább írtam volna magamnak levelet ehelyett... M)***

Üdvözletem az összes fanatikus játékosnak és az összes fórumos olvasónak és az összes 576-ot szerkesztő egyénnek és az összes 576ba író játékújságírónak, üdvözlöm a nyomdai munkásokat is akik összerakják az újságot, és továbbá üdvözletemet küldöm az újságos árus néniknek is akik korán kelnek azért, hogy megvehessük ezt az újságot. Az én játékszereplőm akivel mennék ibizázni az nem más lenne mint Kirby !!!! Ennek annyi az oka, hogy kíváncsi lennék rá tangában **(Most nem értem, az nem elég, hogy pucéron stírölhetnéd Kirby-t? Mert én nem emlékszem, hogy ruhát viselne a játékokban. :D K)** Mindazonáltal köszönöm szüleimnek, hogy megteremtették a lehetőséget arra, hogy irhasssak a tsevibe és ezáltal sztár legyek !!! Olvasók ezrei láthatják kézimunkám :) Üdvözlet : Baltazár Géza ***(Oké Krug, látom már, benéztem: ezt is, meg az előzőt is te írtad magadnak, mert nem 500, hanem 1000 karakter hiányzott. Hát, majdcsak belejössz a kamulevelek írásába, az 576-nál az úgyis nagy divat... M *kacsint*)***

Szijasztok Megszálott játékosok!!!! Na életemben először irock :))) a csevegőbe. Hallotam nagy hírét, hogy Krisztiján kidőlt a sorból, sajnálattal vettem tudomásul. Na mind1 elősöris gondoltam megpróbálom kitalálni kilehet az új csevi guru. Van pár tippem : Kenny, Roxx, vagy az szédületes Ticsi . Esetleg Krugra is gondoltam de ezt az agymenésemet el vetettem rögvest mivel ő alig tud irni Magyarul :) **(Igen, én tudni csák kicsi mádzsárot, előre is elnízést :D K)** Azmeg ugye senkinek nem lenne jo ha dzsapaniíz jelekkel lenne tele a csevi :)

Naszóval rátérek a témára: ibizai nyaralás játékszereplővel... hmmm, ez nagyon hüle téma már elnézést a kitalálójának najo legyen a márijo játékokból az a hercegnő amit mindig megkell mentenünk, szegény már annyira elvan rabolva, hogy biztos jolesne neki egy nyaralás :) Üdvözlettel: Gamerpityu az öthetvenhat forumárol ***(Bakker, hát mindenki ezeket a nintendós sztárokat vinné? Mi folyik itt? Nintendo-invázió? Lefogadom, hogy Stinger meg Samus Aran bájaira izgul. M)***

Hello én lenni Japán menekült kisgyerek **(Hello sorstársam! :D K)**, én szeretnék nyaralni Szkválal az FFből, a nagy Sárga napfényes Ibízá partján, rizskoktélt szürtsölgetve, megmutatnáám neki a vörös diiiesem, azé vörös mert énis azvadok érzelmileg, diiesen megmutatnám neki a zsandarkot, aztánpedig felhívnánk rinoját, én pedig egy japán katanával moresre tanítanám rinoját, nemszeretném ha elszedné tőlem szkvállt. Ennénk sok susit is, aztán meghívnám ide hozzánk szkvállt és elvinném a kedvenc szorakozo helyimre a Morrisons páb-ba. Ott lenni sok szép tsinos madar lány **(Oda biza sok jó csaj járkál. K)**. Üdvőőzlettel: Rizskoh Yakahomo ***(Képes voltál három ilyen sz*rt is írni? Alulmúltad önmagad! Miért nem mentél inkább strandra, vagy felvonulni az Andrássy útra. M)***

Hello Everibádi!
My lenni Nintendos dani!
My lávolni benetteket, my lávolni NINTENDO.
My lávolni ZELDA!
My goingolni Ibizzzá sunshájnolni Zelda princszísz nővel.
My and Zelda fekvődni Óson parton and én szeretni tapicskolni Zelda princissz nunuskáját.
Én volni watasi Dani.
Gúdbáyl fanatics gamers. from Hungary Nintendos Dani.**(Ehhez már írnom sem kell. hogy röhejes legyen, lol. K)** ***(Röhejes? Sírok vazzeg, zokogok. Felkúrom az ereimet, de hosszában. M)***

Hello Mindenkinek! Szóval kivel sziesztáznék az Ibizán? A válaszom Lala Crofttal és azért, mert a minden férfi eltud-

ja képzelni egy feszülős bikinibe aszem ez elég indok! Örs **(Talán Petyuuuunyija tudna is neked adni egy ilyen képet. tuti megcsinálta ezt Photoshopban. De ha ő lány, akkor miért csinálna ilyet?! Nem tudom :D K)** ***(Petúnia tuti lány, ezt bármikor szignómmal hitelesítem. Legutóbb is bejött a fizetéséért, én meg mondtam neki, hogy előbb biztonsági okokból legyen olyan kedves, és mutassa meg a... bizonyítékot. *elmereng* M)***

Hello! Én Nina Williams-szel nyaralnék egy jót. Nálam telitalálat a hölgyemény. Csak akkor volnék bajban ha „rájönne" a gyilkos ösztön :) **(Valamikor nem is olyan kellemetlen az. Hmm. Most el is képzeltem. K :)** Ha összehozzátok ezt a nyaralást vele, sok képet fogok küldeni igérem :) Üdv: Steve Y ***(Mit esztek annyira ezen a Ninán? Kumát miért nem vinné senki? Törölközö helyett kiváló! Vagy a Mokujint? ő például tutajnak is jó lenne. M)***

Igen jól érezném magam, ha Lara Croft kenegetné a hátamat napolajjal... monokiniben! Bandee **(Gyerekek. nemsokára megalakíthatnánk a „Lara Fetisiszta Klubot". Jelentkezőket az emailemre a várok. És igen Petyunyija, téged is szívesen fogadunk. K)** ***(Most meg ez a Petúnia-mánia. Egy erkölcsi fertő ez a Csevegő, az ördög műve, én mondom tinéktek! M)***

Hello 576 Team! Király a lap! (Na, benyalás kipipálva) **(Kíváncsi lennék a listád további részére :D K)** Most írok először a csevibe, remélem be is kerülök **(Bent vagy *pezsgőrobbanás* K)**! Elég érdekes téma lett a júliusi, ezen eléggé el kellett gondolkoznom... Van egy csomó kedvenc game karakterem, de ez most más helyzet, nem hiszem, hogy kellemesen nyaralnék Ocelot, Snake, vagy netán Kratos (húúú ez már tényleg kemény lenne) **(Most elképzeltem, ahogy ezzel a kis bohó társasággal benyomulsz egy bárba pár koktél erejéig :D K)** társaságában... Alighanem kellemesebb lenne az ibizai kiruccanás egy hölgy társaságában... A verekedős játékok csinibabáit már első körben kizárnám, ugyanis elég kellemetlenül érezném magam egy olyan nő mellett, aki helyből rúg el hazáig (vagy lenyom szkanderban... íj de égés... **(A házi nyinytendo fanboyunkat sem vinnéd magaddal akkor, Kenny-t? Mondjuk ö nem nő, de ki tudja :D K)**. Naomi Hunter elsőre jó választásnak tűnt, de ki tudja mennyivel rövidíti meg az életemet (FOXDIE... hasonlók) a kis sziesta alatt, szóval kizárva. Sorolhatnám még azok nevét, kiket alapos fontolgatás után végül kizártam, de alighanem ez a levél hosszúsága (és főleg unalmassága miatt) végleg nullázná esélyemet, hogy bekerüljek, így inkább a nyerteshez ugranék. Azt hiszem én legszívesebben Lara Croft társaságában mennék **(Látom már te is írod a kis tagfelvételi levelet eme sorok olvasása után. Üdv a „Lara Fetisiszta Klub"-ban, röviden az LFK-ban :D K)**, bár eléggé vacilláltam még Yoshival és Pacmannel **(Velük sem fogsz hosszú és mély témákról beszélgetni! K :)**
Kellemes nyaralást és pihenést a szerkesztőségnek! Üdv, Rolmanus ***(Yoshi az édes lenne a tengerparton. Ha tud úszni, olyan lenne, mintha a Loch Ness-i szörnyön lovagolva pancsolnál. Lezabáltatnám vele az ijedt csajok tangáit. M)***

Ha már Ibiza akkor mondjuk elvinném magammal, Yordat ICO földről. Azt nem mondom hogy ott nem süt a nap de ennek ellenére ő olyan fehér hogy egy fekete lyukban is világítana. Szóval ráférne egy kis napozás meg strand, aztán lenne már valami színe! **(Hajrá! K)** striker mondja ***(Kenegetnéd a kiscsaj fehér hátát, mi? Perverz állat. Mondjuk sokat beszélni nem kéne vele, elég lenne néha rákiabálni, hogy jöjjön utánad. M)***

Üdvözletem, kedves titokzatos Csevegő szerkesztő. Gratula a megnyert álláshoz és sok sikert kívánok. Szorítok, hogy jól sikerüljön a bemutatkozásod . Szóval kit ******* meg az ibizai tengerparton?. Gondolom a levélírók 99 százaléka sírtúró Lara kisasszony **(LFK tagságot nálam igényelhetsz. K)** be- és kimeneteit kényeztetné, a maradék 1 százalék (girl gamerek és emelt testhőmérséklettel rendelkezők) pedig a háború Istenének szerepében teccelgő, agyatlan protein reklám szerszámát vennék kezelésbe. Nos, én a természetes szépségeket kedvelem, ezért hát a választásom Dixie Kongra esett. A mai nők tökéletes agymosást kapnak a pénzükért, a különböző női magazinokból: szoli, tanga, diéta, kopasz punit, de még ma! Dixie viszont más. Ő szőrös. De nagyon. Nem csak olyan köldöktől-ágyékig terjedő, elsőbbségadás kötelező táblára hajazó módon, hanem olyan mindent elsöprő fejbúbtól-talpig terjedő érintetlen dzsungel módon. Minden aktus egy fel-fedezés. Ibizát viszont meghagynám a német drogos fiatalságnak meg neked, más úgy sem megy oda. További jó munkát, kedves titokzatos, Csevej-san **(Arigátó gozájmász. K)**. Rajongód, Vespertinus József ***(Atya Úr Isten, hová jutott ez a hajdan volt patinás rovat? Egyáltalán, miért engedtem én ezt a háborodott Krugmant a Csevegőbe? A tatárvészt, mit tatárvészt, pestisjárványt szabadítottam a magazinra. Ezért a pokolra kerülök, az már tuti. M)***

Szegasz! Nem is tudom kit üdvözöljek. Kivel sziesztáznék? Lássuk csak. Pacman kizárva. (felzabálna mindent, én meg éhenhalnék) Mario szintén kizárva, mert hiába vízvezetékszerelő, egy nyamvadt csőtörésnél nem láttam még, semmirekellő és még dagi is. Solid Snake megint nem jöhet szóba, félek hogy a büféhez is lopakodva menne, nem szeretnék feltűnést és halott hotelboyt sem. Lara Crofttal **(LFK! K)** úszni megint nem mehetek, mert félek hogy eltűne a mélyben aztán egy halom műkinccsel térne vissza, és félek hogy agyonlőne ha közelítenék felé. Dante fa*sza gyerek, de elvenné az összes csajt és levágná a cukrászt ha nincs epres fagyija. Duke-ra is gondoltam még, de róla 10 éve nem tudok semmit azt hiszem ő azóta is a hasát sütteti. Meg sem ismerne már. Ááá baszki azt hiszem nem megyek sehova. Üdvözlettel: Csipi1 ***(Vidd Sonic-ot. Amikor meleged van, csak megkéred, hogy száguldjon el melletted, és csináljon hűsítő szelet. De vihetnéd Crash Bandicootot is, aki szintén be tud pörögni, ráadásul síkhülye. M)***

Hali! Melyik game karakterrel sziesztáznék? Hát SQUALL-lal!! :D De aki ismer az már rögtön tudja, hogy ez a válaszom. Bizony kíváncsi lennék rá egy piros tangában, ugyanúgy ahogy Dantéra a Devil May Cryból, vagy Jinre a Tekken hősére. **(Rini megvalósítható a dolog, ha lezsírozod nekem a multkori csajt a ZP-ból :D K)** (A srácok most szvsz biztos vagyok benne, hogy Lara Croftra **(Én már látom, hogy hosszú és gyümölcsöző életű lesz az LKF! Éljen Lárá :D K)** csorgatnák a nyálukat. :) De akire még nagyon kíváncsi lennék, az nem más, mint Ticsi a fórumról – fogadni mernék egy ezresben, hogy a fürdőnacija is Tisza **(Most beszéljünk inkább arról, hogy milye NEM lehet az. Lehet hogy őt magát is a Tisza gyár egyik futószalagjáról tolták le. K)** Puszzantás, mindenkinek jó nyarat kívánok ^^ Rini ***(Ennyi felemlegetés után Ticsi akár már game-karakter is lehetne. De milyen játék szereplője? Mondjuk egy X360-as Ratchet and Clank típus, ahol Mászter Csíf Ratchet, hűséges kis robotja pedig Ticsi Clank! Vagy legyen inkább Jak és Daxter, ahol Daxter = Ticsi a kis görény... akarom mondani menyét? Martin)***

(Ez itt nem a havi témáról szól, de mindenképp megérte berakni :D K)

Kezit lábát csaókolom! Én má végső elkeresedésemben rílok! Megvettem ezt a Plajstécön 3-omat, mert azt kérték a pulyák jézuskának a születésnapjára. Mondom, jó van a rák egye a gyomrotokat legalább ebbe verem el a családi pótlékotokat meg a GYES-t nem pedig a kocsmai gépbe. El is mendtem ebbe a 765-be , hogy osztan majd veszek egyett. Jáj nagyon fajinak vótak velem az elárúsító csávók! Azé azt meg kell mondanom én nagyobb ixtrára számitottam mint valami kinai szexújság amiben még vér is ván, jáááhj asszony megől oszt megmurdelek ha meglátja! Szal a kiccsaládom a márónak is örült volna vagy egy varjúpörkölt utalványnak. Na mindegy fogtam a pulyát meg a romnyimat oszt eldzsaveltunk hazafeléjj...mikor megérkeztünk a lakóhelyre má nágyon nágy vót a macskaalom vagy izgalom vagy mi. A kis púlykók kibontották a dobozbú a géjpet oszt a dobozt meg megcsinálták a nénjének fekvőhelyre me nem doboz az mostan má hanem ház. Beköţjük a TV-re (Hádéj, me mi azé haladunk a kortyal, még pippes is, oszt én nézem rajta a prájvetet míg ők a kartúnt netvökröt!) Oszt jahj leátkoztam magamat! De szép a képe sőőőt mint a feleségemé haljak meg ha nem igaz! Nézegetjük a nyelveket na itt má elszomorkodtam magamat me lovári nyelv nem vót, hogy a devla húzza szükebbre a szemét annak aki eztet kitalálta! Lápozgátom a menüt oszt még szomorúbbabb lettem, HÁT NINCSEN GYÜMÖLCSGÉIJP MEG PAÓKERES!!! Ez a sátán masinája haljak meg...! LE is mondtam én ő róla mer hát mit kezdjek én oszt vele nekem ez túl kezsüjóskás! Gyósan visszafutottam a bótba, hogy megvék egymásikat! Ix-Boksz hárommeghatvan! Aszonta acsávó ez nem kínai gyártmány ez mán amerikai , jahhj mondom jól van az fajin, az Esmeralda is amerikai csak az dél-amerikai! Rokonom az nekem emlékszem mikó gyüjtöttünk a szemműtétjére. Otthon bedúgom a gépet, nagy kattanás oszt három barna lett a gép elején....a villany meg kimönt oszt kigyulladt a lakásom amit még a tanácstó igényeltem mer az előző még összedűlt. Félreütöttem gyorsba a harangot de má késő vót. Arra kérem önöket, hogy segitsenek rájtám! Küldjenek még dobozokat! Me én láttam a Tévébe, hogy a Kigyó-bácsi is azokba alszik mióta öreg lett....jahj, hogy az is milyen öreg lett , hogy a Foxdie rágja meg a lelkét. A címem nyólcadik kerületben a Szárazvarjak utca 12 mellet van ott árulok! Hozzanak dobozokat, nem bánom ha van jó kis babkonzerv meg kenyér, vagy egy deka felvágott....nagyon szépen köszönöm! Az erő legyen veletek, a rák egye ki a szivetek!!! **(Na most ehhez szóljatok hozzá :D K)** ***(A teljes 576 szerkesztőség nevében kérek ezért a levélért elnézést az emberiségtől. Ha valakinek maradandó egészségkárosodást okozott volna, cégünk átvállalja a kórházi ápolás költségeit. M)***

Kivel nyaralnék a tengerparton, ha gaming karakter lehet a társ? Szerintem a legmenőbb az lenne, ha egy őzikével. (Ha jól tudom volt valami Bambis videogame is volt korábban.) Bekenné a hátamat meg minden. **(De gondolkozzál már el! őz, most egy őzről beszélünk. az hogy kenegetett??? A patájával? :D K)** Anyuék kicsit elítélnek, pedig szerintem semmi furcsaság nincsen benne. **(Úgy látom anyukád egy rendes asszony. K)** Az őziklub ha beindulna, millió őzem lehetne… Küldjetek pénzt! Név nélkül, számlaszámmal. (Érdeklődni a szerkesztőségben.) Kenny **(Kenny, de most komolyan. A következő Csevegőbe írd már le légyszíves, hogy mi ez a beteges vonzódásod az őzekhez? Mi vitt rá erre a nem egészséges hajlamodra, hogy őzekkel képzeled el a jövődet? Ja és ha még nem tudná valaki, ez a házi nyinytendó fanboyunk/tesztelőnk volt. Látod Kenny, ezért ítélik el a nintendósokat, miattad !! :D K)** ***(Komolyan, én főbe lövöm magam egy mérgezett kötéllel. Meg legyen más bajom is. Levégzett ez a Csevegő. M)***

Igen, elérkeztünk Csevegőnk végére. Most nem akarok semmit sem mondani, de van 1-2 beteg ember ezen a földön (tisztelet a kivételnek). Ez az őzdolog késztett ki engem a legjobban. Ezért is gondoltam, hogy a végére hagyom nektek is. Huh... Azért elég frankón összehoztuk ezt a részt is. Legtöbbetek mind a Larát vinné, 1-2 kivétellel. És ugye nem felejtették el, a mi kis klubunk megalakításához tagokat toborozunk (Lara Fetisiszták Klubja)! Bátran, bátran! Martint már fel is írtam, mert kérdezni sem kell tőle az ilyet. Ő minden jó buliban benne van. :D ***(Nekem már van egy élő Lara babám Krug, és még fosztogatni se nagyon szokott. M)***
Remélem tetszett az e havi Csevegő, meg a téma is. De ha szeretnétek, hogy még jobban tetsszen, akkor írjanak azok is, akik most nem írtak. Lesz még téma dögivel, amire jöhet a komment. És hogy mi lesz a következő havi kérdés?

„Nyári szünetben mi jót csinálsz/csináltál a hosszú vakációd alatt? Több konzol vagy több parti? Vagy az aranyközépút?"

Kérném a szép magyarázatokat mellé, ha lehet. Jó frappáns és nagyszájú műveket kérnék. Most még több időtök is lesz rá. Jó nyarat kívánok mindenkinek (aki meg melóban van, mint én, annak meg kitartást. :) Sayonara!

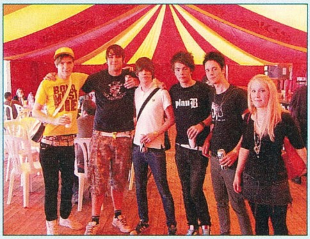
krugman
(kruugman@gmail.com)
(576konzol@576.hu)

(A Csevegőbe érkezett leveleket mindennemű változtatás nélkül közöltük le!)

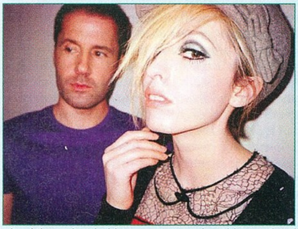
ZENE

Hadouken! – Music for an Accelerated Culture /Warner/
The Ting Tings – We Started Nothing /Sony BMG/

Előrehaladott állapotú, menthetetlen zenefüggő lévén kevéssé vagyok hajlamos bedőlni az olyan, *médiaszagértők* által kitalált mesterséges trendeknek, mint például a New Rave. A terminus kábé egyidős a Klaxons nevű (egyébként tényleg tehetséges), azóta mindenféle neves és kevésbé neves díjjal megdobált formáció karrierjének felívelésével. Tartalmat tekintve az ide tartozó bandák nem tesznek egyebet, mint hogy más stílusokból összelopkodott elemeket vegyítenek össze a nyolcvanas/kilencvenes évek elektronikus zenéjének jellegzetes effektjeivel. Halkan hozzátenném, hogy ennyiből a kérészéletű Electroclash mozgalom vezérürüjeként elhíresült Fischerspooner is ide tartozna, de ez most nem lényeg. Bár a kifejezés, ahogy várható volt, szinte már teljesen elkopott, de a hatása máig érezhető a (nyugati) boltok polcait hullámszerűen támadó új együttesek zenéjében, és szerencsénkre a srácok/lányok kreatívabbak, mint valaha... Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy visszakanyarodjak eme méretes vargabetű után az első sorokhoz, hiszen a most következő zenekarokért már tényleg lehet, illetve érdemes lelkesedni, persze csak annak, aki akar. Én akartam...



Kicsiny összeállításunkat a **Hadouken!** nevű formációval nyitnám. Egyrészt, mert már a választott nevükkel belopták magukat a szívembe, emellett Klaxonékkal karöltve a műfaj alapító tagjai közé tartoznak. Fiatalabb olvasóink kedvéért fontosnak tartom megemlíteni, hogy a Hadouken! név felkiáltójel nélküli verziója az örök klasszikus Street Fighterben használt tűzlabdára utal, amivel az ellenfélként kisorsolt Ryu előszeretettel borította be a pálya felét. Minimum. A videojátékos kapcsolódást tovább erősíti a Game Over című szám, amiben sikerült a sivító szirénák közé némi iróniát is csempészni egy sorral, melyben James Smith énekes halottnak nyilvánítja az egész indie szcénát, aztán irigylésre méltó magabiztossággal közli, hogy a pofázásod úgy b*ssza a fülét, mint egy sz*r csengőhang. Aki tehát sikítófrászt kap a káromkodástól jobb, ha elkerüli a lemezt, mivel a különféle elektronikus trüttyögések mellett a Hadouken! erőteljesen merít a grime névre keresztelt angol hip-hop variánsból, aminek ez ugye alapvető eleme. Szó mi szó, elsőre kicsit bizarr hallgatni a széttorzított techno alapokra, illetve Game Boy szemplingekre(!!!) illesztett pergős rapbetéteket, de pont emiatt van valami kivételesen friss a produkcióban. Kicsit olyan az egész, mint a kezdeti Prodigy... felturbózva kábé fél kiló ecstasyval. Szimpatikus, hogy a fenti banda inspirációs hatását a srácok nyíltan fel is vállalják, elég csak összevetni az album elnevezését a fenti zenekar „Music for the Jilted Generation" című meghatározó erejű munkájának címével. A sok f*szagányosság mellett apró hibák a lassúk viszonylagos középszerűségéből, valamint az album világbajnok szintre emelt késéséből erednek. Ez utóbbi azonban elhanyagolható, tekintve, hogy a H! szintjéhez képest így is vagy 10 éves lemaradásban vagyunk, ezért tulajdonképpen lényegtelen, hogy az alapvetően tökéletesen értelmetlen, ám felettébb hangulatos szöveggel megtámogatott („That girls an Indie Cindy, Lego haircut and polka-dot dress") That Boy That Girl már tavaly februárban kijött szingliként.



Ehhez képest a **Ting Tings** annyira új formáció, hogy fél évvel ezelőtt a legbeavatottabbakon kívül gyakorlatilag senki nem vágta, hogy miért jó nekünk beruházni a klasszikus fiú/lány felállásban nyomuló duó produkciójára. Azóta persze sok víz lefolyt a Temzén és jelenleg ott tartunk, hogy a banda debütjét és a róla kimásolt That's Not My Name című kislemezt hetek óta nem lehet levakarni az angol top 10-ből. Az említett felvétel amellett, hogy példaértékűen szemlélteti, miért lehet szeretni a formációt, egyben világosan jelzi, hogy Jules és Katie szereti más előadók munkájából kiszemezgetni a legjobb részeket (kevésbé finoman: lopni). Eme kétségkívül slágergyanús szerzemény ugyanis slágergyanúját nem kis mértékben köszönheti a Knack című együttes My Sharona c. felvételéből szinte egy az egyben lenyúlt riffnek, amit legalább a Nyakunkon az életből illik ismerni. Véletlen? Ez is egy lehetőség, de azt már tényleg lehetetlen nem észrevenni, hogy a lemez Shut Up and Let Me Go című húzónótáját egyszer már megírta és sikerre vitte a Franz Ferdinand, csak akkor még Take Me Out volt a címe. Azt hiszem a felhozott példákból is világosan látszik a duó popérzékenysége, és az is a javukra írandó, hogy általában csak a jó előadóktól lopnak kilószámra. Azért csak általában, mert a We Started Nothingot alkotói kicsit túlambicionálták, és a pengeéles riffeket dobgéppel és fülbemászó refrénnel házasító, remekül működő formulát helyenként lecserélték valami gyökeresen másra. Lehet, hogy ebben a „többetakarásban" az is közrejátszik, hogy Jules dalszövegíróként már szállított világslágereket George Michael számára, de abban biztos vagyok, hogy az intimbetét reklámba illően bárgyú Traffic Light akusztikus plömpögését még George kései, kevésbé népszerű verziója is röhögve dobta volna vissza. A helyzet azért különösen fájó, mert amikor a Ting Tings jó, akkor képes egyszerre megszorítani a pop világ és az indie körök legnagyobb neveit. A Great DJ például a maga szimplicitásában simán a legeredetibb pop variáns, amit Kate Nash megjelenése óta az angolok ki bírtak találni.

Itt következne a new rave hatásait vizslató körséta Crystal Castles címre hallgató harmadik, és egyben legelvontabb tagjának ismertetése, de mivel az a filmajánló mellett kábé a Csevegő felét is elfoglalná, ettől most eltekintek. Talán majd legközelebb...

FILM/DVD

Magas sarok, alvilág /High Heels and Low Lifes/

Műfaj : krimi vígság
Rendező : Mel Smith
Szereplők : Minnie Driver, Mary McCormack, Kevin McNally, Danny Dyer
DVD: Magyar surround, angol / francia / cseh 5.1
Extrák: audiokommentár, werkfilm, akciómontázs

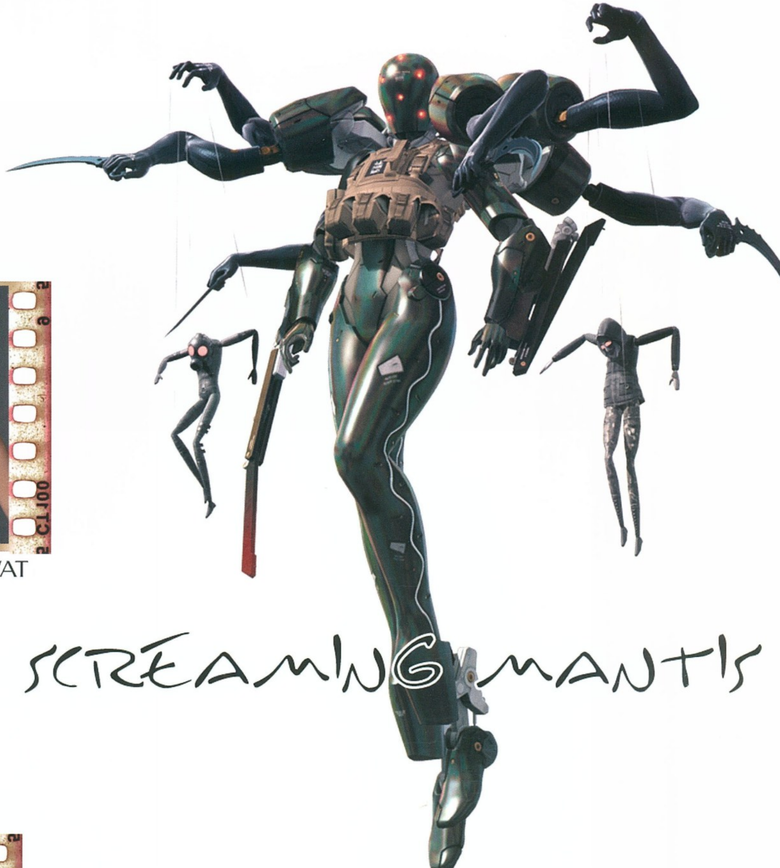
Miután az elmúlt hónapokban paranoia krimik, kamaradrámák, illetve LSD romkomok súlyosították a rovatot, gondolom senki sem fog bánkódni, ha ezúttal szigorúan mellőzve komolykodást másfél órányi lazulás kerül terítékre. Ezt a lazulásos aspektust kicsit talán túlzásba is vitték a **Magas sarok, alvilág** alkotói, ami abból mérhető le, hogy a fokozottan fantáziátlan „főszereplők néznek a kamerába bele" típusú borító alján figyelmesen elhelyeztek egy feliratot: „Csak semmi Blöff, angolok vagyunk". Azzal gondolom mindenki tisztában van, hogy az efféle kijelentések általában olyan, jobb esetben középszerű alkotásokban szoktak kiteljesedni, mint a Füstölgő ászok vagy a Torta. Kész szerencse tehát, hogy tárgyalandó filmünk a piárosok minden igyekezete ellenére sem köthető igazán a Blöffhöz. Jó, ebben is vannak gengszterek, zsarolás, menekülés, és meg is halnak benne emberek, de azért ez mégiscsak inkább egy vígjáték, és csak másodsorban akció kötőjel krimi.

A felütés tökéletesen szokványos, egy profi bűnbanda a véletlen furcsa játéka folytán lehallgatódik akció közben, ami persze zsarolásban csúcsosodik ki, blablabla. A film különlegessége abban rejlik, hogy rendhagyó módon ezúttal két csaj érvényesíti pénzügyi követeléseit a maffia felé. Ez persze komikus helyzetek egész sorozatát kínálja és filmünk esetében a rendező nem volt rest ezeket szépen ki is aknázni, így gyakorlatilag folyamatosan repkednek a poénok, de csak amolyan visszafogott, angol stílusban. Amit látunk, az tulajdonképpen az új típusú gengszterfilm zsánerének görbe tükör elé tartása, illetve annak (csúnya szó jön) hétköznapiasítása. Érthetőebben, az újsütetű zsarolópáros például elég gyorsan rádöbben tervük (első) potenciális buktatójára, névleg, hogy egy valamirevaló gengszter sem fogja őket komolyan venni, hacsak nem adják ki magukat férfinak. Aztán nagyon ül az a jelenet, amikor a csinosabb csaj a pénz átvételének színhelyén kezdi ecsetelni, a Niagara vízesés példájának segítségével, hogy mikor pisilt be utoljára. Mert hát éppen azt kell neki. Előfordul... hús vér embereknél legalábbis biztosan. Persze a filmek karakterei legtöbbször nem ilyenek, így ironikus módon a Magas sarok néhány szituációban közelebb áll a valósághoz, mint az „igazi" gengsztereposzok. Persze a fő hangsúly a viduláson van, a szinkronstúdióban előadott variációk egy űrparadicsom beszédstílusára, valamint az előre begyakorolt telefonhívások garantáltan felszakítják a frissen operált mandulaműtétes betegek varratait, így a friss mandulaműtétesek nézzenek inkább Fenyő Iván vígjátékokat. Azokon nem lehet sokat nevetni. Egyébként keveset sem. A poénpetárdázás mellett azért folyamatosan pereg némi akció is, néha úgy tűnik, mintha a rendező komolyan venné a témát, de aztán az utolsó előtti pillanatban rendszerint befigyel némi verbális komikum idézőjelbe téve az eseményeket. A szereplők egyébként is sokat beszélnek, aminek a közmondás szerint sok az alja. És tényleg, viszont ahogy teszik, az kétségkívül szórakoztató. Ha nem éppen nyomozónak vagy ku*vának adják ki magukat, akkor garantáltan egymást szapulják óriási hévvel, csak hogy két jelenettel később bocsánatot kérhessenek. A film ettől lesz igazán élő, ami nem kis mértékben a Minnie Driver, Mary McCormack páros érdeme. Szóval működik a kémia, a csajok is jól néznek ki, de csak olyan kellemes, utcán szembejövős módon és a legtöbb szituációban karaktereik is ésszerűen viselkednek. A rendezés nullextrás, a végén azért van Sugababes számra osztódó/csúszkáló képmező, ami ugyan stílusos, csak éppen láttuk már másutt, igaz Sugababes nélkül. Persze egy ilyen sztori talán nem is viselné el, ha a rendező egója rátelepedne, így ez nem számít hibának. Az élénkpink színű DVD viszont igen. Ocsmány.

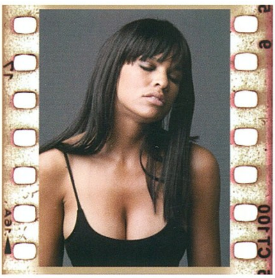




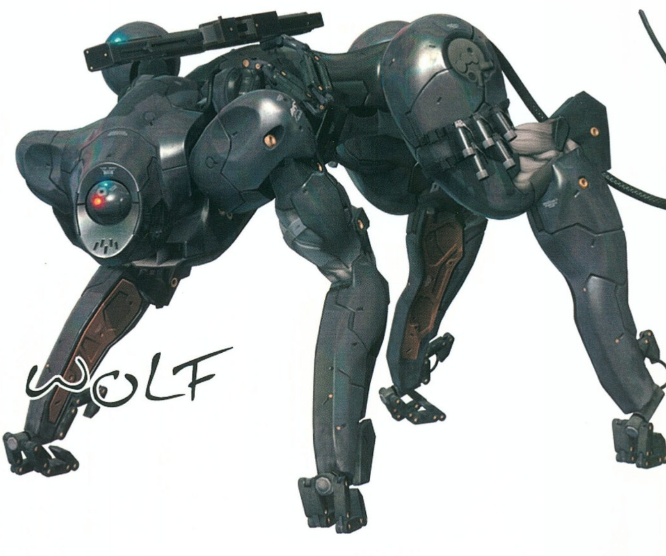
SCARLETT CHORVAT



SCREAMING MANTIS



MIEKO RYE



CRYING WOLF


IN MEMORY OF
A PATRIOT
WHO SAVED
THE WORLD
EGY PATRIÓTA EMLÉKÉRE
AKI MEGMENTETTE A VILÁGOT